



KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XII
NUMERO 138 - DICEMBRE 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.I, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e
Coordinamento:

Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa S.r.l.: Monica Carpino, Marco Felicioni, Silvia Galliani,

Monica Carpino, Marco Felicioni, Silvia Galliani, Mimmo Giannone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggiolii, Marco Tamagnini, Serena Varani Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:

C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi: Andrea Baricordi

Lettering: Alcadia S.n.c.

Adattamento Grafico:

Fiorella Sorano - Alcadia S.n.c. Hanno collaborato a questo numero: Keiko Ichiguchi, il Kappa, Nino Giordano Redazione Star Comics:

Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG) Stampa: GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole: C.D.M. S.r.l - Centro Diffusione Media Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics S.r.l. - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2003 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd. Genshiken © Kin Shimoku 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2003. All rights reserved.

Goblin © Makoto Kobayashi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1994 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl.

2003. All rights reserved.
Kudanshl © Rokuro Shinofusa 2003. All rights reserved. First
published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language
translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl.

2003. All rights reserved.

Aa! Megamisama @ Kosuke Fujishima 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Exaxxion © Kenichi Sonoda 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Narutaru © Mohiro Kitoh 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

KamiKaze @ Satoshi Shiki 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Potëmkin @ Masayuki Kitamichi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language

OTAKU CLUB – Kanji Sasahara decide di iscriversi – come ogni studente giapponese – a un circolo scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il circolo per lo studio della cultura visiva moderna, un vero e proprio covo di otaku all'ultimo stadio, dal famelico Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Presidente. Insieme a Kanji si iscrive anche Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua "fidanzata" Saki Kasukabe, e successivamente entra nel circolo anche Kanako Ono, giunta dagli USA ma decisamente integrata nell'ambiente otaku...

POTEMKIN — Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotoreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi. Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. Miyauchi, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! – Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la demone Mariler, e la regina degli inferi Hild (madre di Skuld)...

EXAXXION – Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide Isaka Minagata. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nei panni di Dan Kabuto, e lo stesso fa Minagata come Sako Kumakita. Il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si lascia credere morto per agire di nascosto, mentre Riofard indaga e invia la flotta sulla Terra. Intanto, trasmissioni terrestri pirata sollevano l'opinione pubblica contro il governo alieno. Sheska consegna a Hosuke i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici, mentre ovunque nasce l'odio interraziale. L'insegnante aliena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata vengono salvati e portati alla base...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque tribù kegainotami, dotate di capacità elementali. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli akahani, gli umani. Nell'Anno Mille giunsero le Ottantotto Belve, demoni del caos, ma cinque matsurowanu kegainotami della stirpe originale le esiliarono in un'altra dimensione. I demonì imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, generando dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, dubbi che Higa, il Signore del Fuoco, dissipa a fatica. Il mezzosangue Aida si aggrega al gruppo formato dalla piccola Beniguma, dalla giornalista Keiko Mase, e da Misao Mikogami, la Dama dell'Acqua. Kamuro Ishigami, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni con la spada Kamikaze, e vince il primo duello contro Otoroshi, il Signore delle Belve, assumendo la guida della Tribù della Terra. I kegainotami succubi delle Belve iniziano a ricordare di essere stati plagiati da Kayano della Stirpe del Vuoto, per compiere la loro missione. Kaede, la Padrona del Vento, versa il suo sangue per liberare i demoni e Aida affronta Daemon Hinomoto e Kikunosuke per scoprire l'ubicazione dell'ultimo sigillo e dístruggerlo prima che venga aperto. Kaenguma cattura Keiko per permettere a Otoroshi di renderla la Principessa Bishagatsuku, Misao si scontra con Higa, Aiguma e Kamuro soccorrono Kaede, mentre le Belve devastano il Giappone. Kayano esce allo scoperto, si sostituisce a Otoroshi, e raggiunge il torii della Stirpe del Vuoto...

NARUTARU – Shiina Tamai trova Hoshimaru, un 'cucciolo di drago' che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le due si scontrano con Tomonori Komori, convinto di poter plasmare il mondo, ma Hoshimaru lo uccide. I suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, fa entrare in azione i 'cuccioli' del due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Akira e Shiina vengono salvate da Takeo Tsurumaru e Norio Koga. Miyako e Aki Sato scoprono l'identità dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità, e quest'ultima decide di uccidere la prima. Ma non ci riesce, grazie all'intervento di una misteriosa ragazza scesa dal cielo che salva Shiina e riduce in fin di vita Satomi...

GOBLIN – Nonostante l'avvenente aspetto femminile, Goblin è in realtà uno spirito felino che seduce i maschi umani per derubarli dell'energia vitale. Trova ospitalità – come gatto
-presso una tranquilla famigliola, insieme al padre-specchio Kagamin, la madre-fiore Rose
e il fratellastro-auto Daigoro, con l'assillante batrace corteggiatore Andrew alle costole.
Per divertimento Goblin resuscita l'ispettore Tsukiyono e lo ringiovanisce, ma il padre le
impone di 'rimettere le cose a posto'...

translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Boken! Victoria go!! © Masashi Tanaka 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1988 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and

Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

NB: Original artworks reversed for Star Comics Edition.

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensi di semplici rappresentazioni grafiche.

Sommario

+ EDITORIALE	1
+ KUDANSHI	
Game 1	
di Rokuro Shinofusa	3
+ KAMIKAZE	
Fantasmi	175
di Satoshi Shiki	67
+ EXAXXION	
Politiche	
di Kenichi Sonoda	99
+ NARUTARU	
La macchina del Dio Fuoco	AAF
di Mohiro Kito + POTEMKIN	115
Soul Brother Train	
di Masayuki Kitamichi	129
+ OH, MIA DEA!	150
Uno strano visitatore	
di Kosuke Fuiishima	153
+ GOBLIN	
Seconda opportunità	
di Makoto Kobayashi	177
+ VICTORIA!	
In volo nelle caverne	
di Masashi Tanaka	197
+ PUNTO A KAPPA	
a cura dei Kappa boys	215
+ TOP TEN MANGA	215
+ COME SI LEGGE	
UN MANGA?	216
+ OTAKU CLUB	
Un frutto acerbo	
macchiato di rosso di Kio Shimoku	0.00
di Kio Shimoku	240
In copertina:	
KUDANSHI	
© Rokuro Shinofusa/Kodansha	
Qui sotto:	
NAYR	
di Mariacristina Musicco	



VALANGA DI MANGA (MA CON LA TESTA)

Ed eccoci qua, nel numero di Kappa Magazine che idealmente dà il vie ai 'lavori in corso' per la ristrutturezione della nostra amata rivista.

In realtà questo mese avete fra le mani poco più di un semplice Kappa Magazine Plus Tutto Fumetto, di quelli che appaiono in edicola due volte all'anno, ma dato che proprio qui inizia una delle tre nuove miniserie, abbiamo preferito partire almeno col restyling non definitivo della copertina. Come già molti di voi avevano proposto, abbiamo creduto giusto puntare il più possibile sui titoli a fumetti che il nostro magazine contiene, ed evidenziarii in copertina e in costina: questo servirà per il futuro, in modo de evidenziare con maggior precisione su quale numero à iniziata una certa serie o è apparso un determinato short.

A parte ciò, su questo numero si concludono due fumetti della 'vecchia' versione di Kappa Magazine, ovvero Victoria! e Goblin, i quali — come già sapete — saranno sostituiti dagli imperdibili (e siamo molto seri, quendo lo diciamo) Mokke e Meon Lost. Insomma, fre un mesetto tutti i titoli della nostra amata rivista avranno finalmente un orientamento ben definito che, e prescindere dal genere (fantascienza, sociale, commedia, fantasy, parodia, avventura e via così) punterà dritto dritto al piacere intrinseco della lettura, possibilmente rimarcando il più possibile l'appartenenza 'nipponica' dei nostri manga, a partire dall'ambientazione, dall'argomento trattato, o anche solo dall'importanza storica o innovativa dei relativi autori nel loro paese d'origine. Finalmente, così, avremo una rivista sui cui contenuti a fumetti sarà possibile anche ragionare e discutere, come già sta avvenendo per Narutaru, Otaku Club, Exaxxion e (incredibile, ma fortunatamente vero!) Pottimkin.

E mentre Kappa Magazine ha iniziato i lavori, ci fa piacere vedere che dopo le fiere autunnali editori e lettori hanno iniziato insierne a ragionare sul futuro del fumetto (tutto, non solo quello giapponese) in Italia. Sicuramente non sarà stato per il nostro appello apperso nell'editoriale del numero scorso, me in effetti molti hanno pensato di fare come noi e limitare un po' la quantità di uscite mensili per far respirare edicole, librerie e - soprattutto - il portafoglio di chi legge. Per quanto ci riguarda, nell'ultimo anno si erano accavallati talmente tanti progetti che il limite massimo di venti testate che ci eravamo prefissati in passato era stato scavalcato, così abbiamo preferito ridurre le uscite; abbiamo dato una frenata ai quindicinali, che sono tornati semplici mensili; abbiamo dimezzato gli anime comics, che inoltre hanno rallentato la loro uscita periodice; si sono concluse alcune testate da edicola e da libreria (e altre stanno per farlo) e non verranno sostituite con nuovi titoli. In pratica, dalle venticinque testate mensili proposte fra il 2002 e il 2003, torneremo alle solite venti nell'arco del 2004. Saggiamente, alcuni editori hanno fatto qualcosa di simile, decidendo di posticipare certe nuove uscite, altri di rallentarle, altri ancora di individuare periodi particolari (agosto e dicembre, per esempio) in cui fare pause momentanee perché a causa di ferie e/o esami scolastici i lettori si dimezzano saltuariamente. Proprio così. L'avreste mai detto? C'è anche chi, seguendo una serie, decide (o è costretto, chi lo sa?) ad abbandonarla per un mese, riprendendo poi da quello successivo. E' il cosiddetto 'pubblico occasionale', ovvero quello che 'fa massa' e permette a una casa editrice di avere più successo rispetto a un'altra. In definitiva, quel pubblico che, insieme allo 'zoccolo duro' degli appassionati DOC permette la sopravvivenza anche di serial meno noti e – se vogliamo chiamarli così – d'élite. Da un lato, la popolarità di un manga dotato di serie televisiva permette allo stesso di vendere cifre esorbitanti, e di conseguenza permette alla casa editrice di poter contare su un buon incasso mensile, il quale consente di portare avanti anche le serie meno note, quelle sperimentali, e addirittura quelle 'a rischio di chiusura'. D'altro canto, un manga particolare, o classico, o importante ma dai contenuti difficili, viene sempre sostenuto con entusiasmo dai veri appassionati, e dà prestigio a chi lo pubblica.

La nostre Kappa Magazine si è sempre trovata îi in mezzo, fra due situazioni piuttosto distanti fra loro, e per anni ha cerceto la sua rotta. All'inizio era indispensabile come rivista d'informazione, poiché era l'unica fonte di notizie dirette dal Giappone (a parte la nostra cara vecchia Mangazine a cui avevamo dato vita con Granata Press) visto che Internet non era ancora arrivata nella vita di tutti i giorni. E le ventimila copie mensili dell'epoca ci diedero ragione, dimostrando che la sete d'informazioni era tanta. Tanta che il Kappa Magazine di allora superava le vendite di qualsiasi manga pubblicato ora. Oggi che invece le notizie corrono velocemente da un sito all'altro, forse Kappa Magazine deve continuare a tener duro su un altro fronte, ovvero quello che era il nostro primo obiettivo quando iniziammo a creare fanzine sull'argomento verso la fine degli anni Ottanta, e cioè che il fumetto giapponese non è fatto solo di serie popolari e personaggi scanzonati o combattivi, ma anche da storie intense, profonde e impegnate, ma comunque piacevoli da leggere. Questa, dunque, è la strada su cui abbiamo deciso di avviarci nel prossimo futuro perché è qualcosa in cui crediamo profondamente, a costo di andare contro qualsiasi regola commerciale. D'altra parte, se fossimo stati ad ascoltare quelle regole, non avremmo mai spinto tanto perché qualche editore pubblicasse manga in Italia, visto che all'epoca tutti ritenevano che fossero invendibili. Se ci fossimo arresi, il manga in Italia sarebbe arrivato solo nella seconda metà degli anni Novanta, proprio come sta avvenendo ora in Germania. Forse ora i tempi sono finalmente maturi proprio perché voi e noi siamo cresciuti insieme, e ora abbiamo bisogno di qualcosa 'di più' che di soddisfi completamente. Terminati i frizzi e i lazzi della 'moda-manga' (che hanno contribuito a far accettare il fumetto giapponese in Italia, ma anche a creare molta confusione), possiamo dedicarci alla parte migliore dell'oggetto del nostro hobby/lavoro/studio, sperando di contagiare anche chi ha scoperto questa forma di narrazione solo di recente o che semplicemente non ne aveva ancora apprezzato tutti gli aspetti più interessanti al di là dell'apparenza.

Benvenuti dunque a quello che consideriamo il primo soffuso bagliore di una nuova era, che speriamo con il vostro aiuto di trasformare in un'alba iridescente, possibilmente priva di tramonto. Per il momento, come al solito, buona lettura.

«Sono tutta nuova come un neonato» Lillian Browne, da *Lillian Browne*

IL CLUB DELLA MAGIA

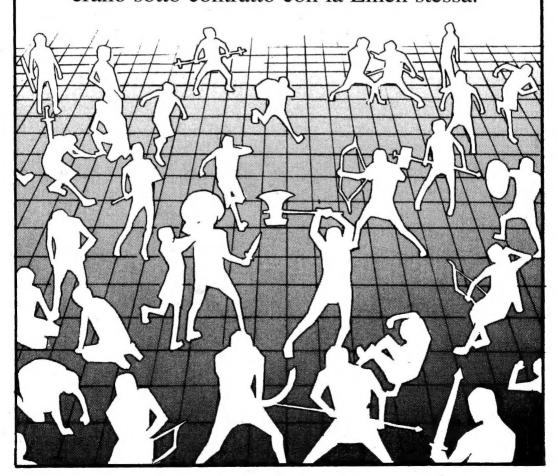
TREMATE, TREMATE... LE STREGHE SON TORNATE! di Shamneko

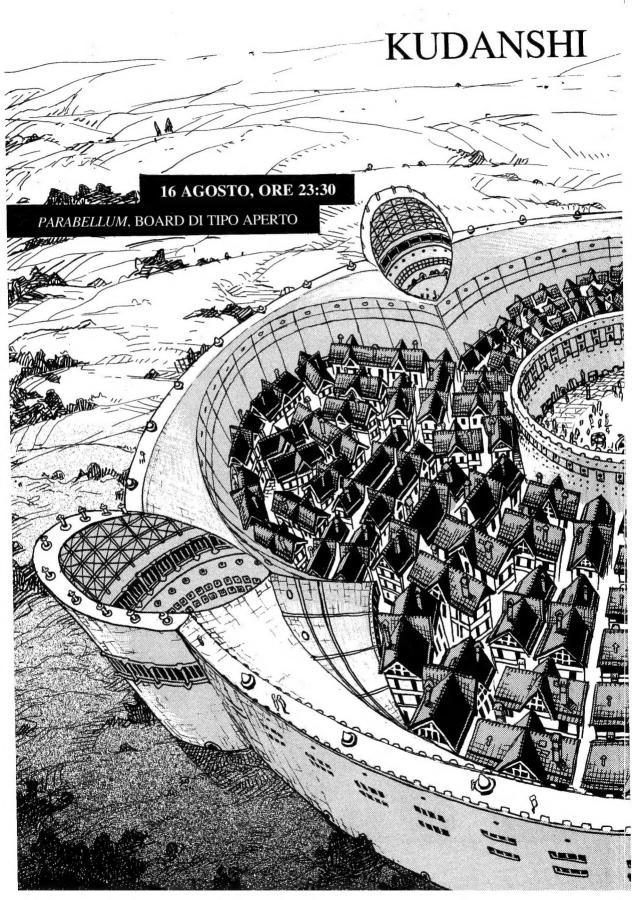


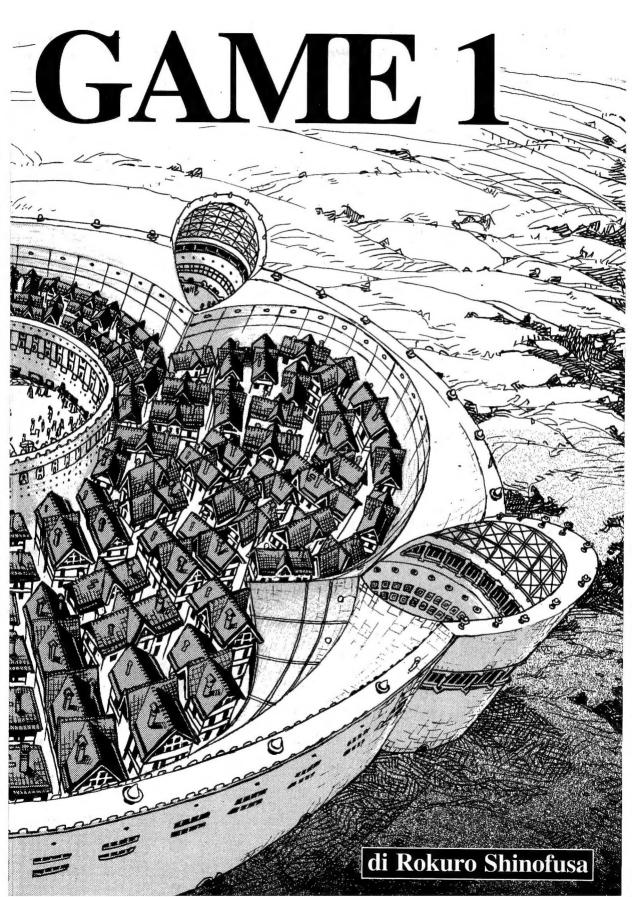
THE STAR COMICS. COM

Il **board** è uno spazio di gioco virtuale che si forma attraverso la rete dei computer.

Il creatore dei board, ovvero la casa produttrice di giochi **Linen**, aveva impostato una visione di massima del mondo virtuale e aveva definito il regolamento base del gioco. L'amministrazione e la gestione effettive di ogni board erano affidate per la maggior parte alla discrezione di numerosi amministratori denominati **GM**, ovvero **Game Master**, i quali erano sotto contratto con la Linen stessa.



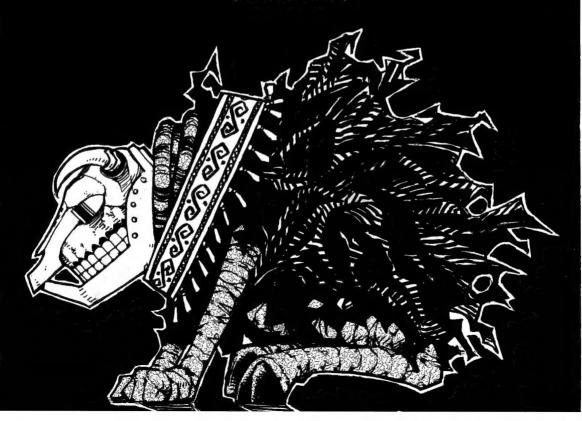




Nella catena montuosa di Tateyama, nel paese di Ecchu (quella che oggi è divenuta la provincia di Toyama), viveva un uomo la cui occupazione consisteva nel raccogliere piante medicinali. Quando un giorno si addentrò nel profondo del bosco, gli apparve uno spirito della montagna dal corpo di bue e dalla faccia umana. "Vivo su questa montagna da molto tempo e mi chiamo Kudabe" gli disse. "A partire da quest'anno, per i prossimi trentacinque, si diffonderà una misteriosa epidemia contro la quale nessuna erba medicinale sortirà effetto. Perfino gli illustri luminari della medicina cinese Henjaku e Soko non saranno in grado di trovare rimedio. Solo coloro che copieranno il mio ritratto e lo vedranno almeno una volta avranno la certezza di sottrarsi a questa disgrazia". Non appena ebbe finito di parlare, scomparve come per incanto. Si tratta di uno di quei racconti che vanno di moda ultimamente, e che rientrano in quel particolare sottogenere della narrativa popolare inventata da qualcuno dai gusti un po' eccentrici. Meglio non prenderlo troppo sul serio e riderci su.

Shinsai Osato

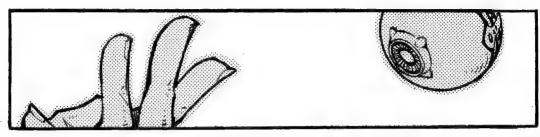
Racconti di storie udite per strada Tratto dal secondo volume di: Dieci mummie di topo a cura di Engyo Mitamura (Chuokoronsha)

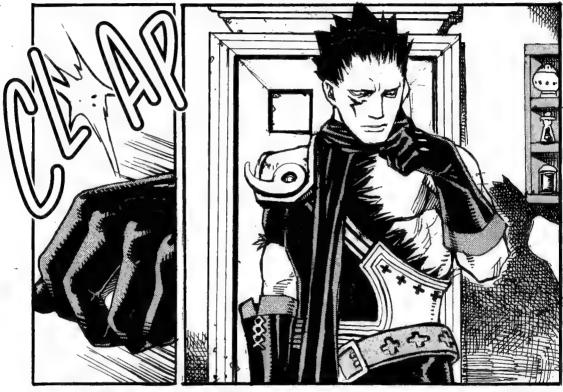




















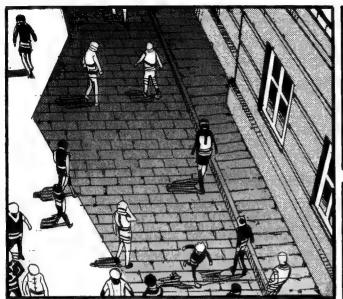




SARA` NOR-MALE?

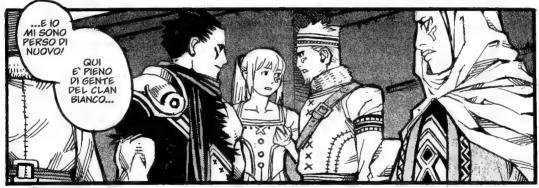






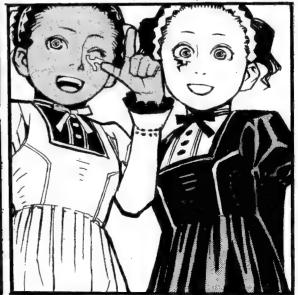


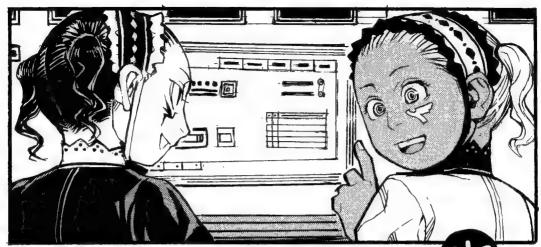


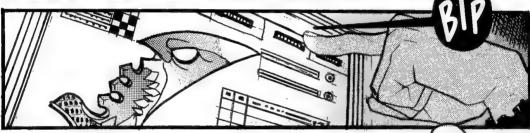


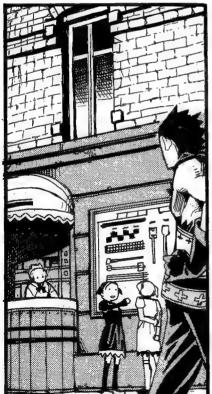














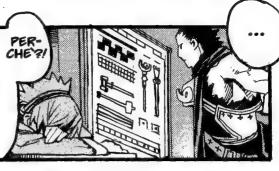






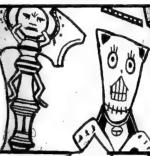


PERCHE'
LA GENTE
DI QUESTO
POSTO NON
COMPRA
NULLA?



C'E'
QUALCOSA CHE
NON VA
NELLA
MIA LINEA DI
DESIGN?

AVEVO COME L'MPRESSIO-NE DI POTER ANDARE D'AC-CORDO CON LORO...



0.0





ASPETT!! ASPETT!! ASPETT!! STO
INIZIANDO
A SENTIRMI
SOLA! PAR-LI UN PO'
CON ME, LA
PREGO!





QUESTA E' LA
PRIMA VOLTA
CHE VIENE QUI,
GIUSTO? STARA' FACENDO UN
SOPRALLUOGO PER DARE
UN'OCCHIATA
IN GIRO...

IO SONO COME LE!! SE VUOLE, POSSIAMO FARLO IN-SIEME!

































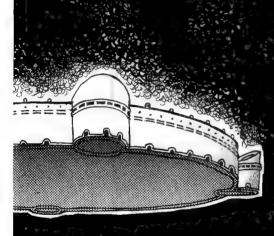








5 _















BRAVO. MALE-DICI! ASCOLTERE-MO LE TUE LAGNANZE QUANTO

VORRAI ...

...E LA VOSTRA STIRPE FINO ALLA SETTIMA GENERA-ZIONE!







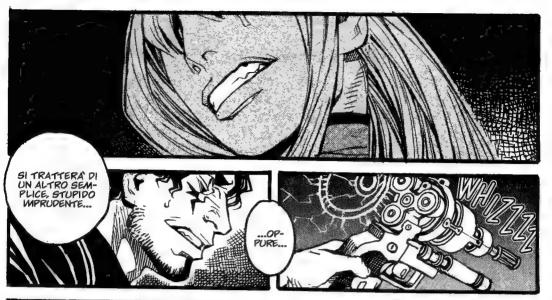


IO. INVECE, SONO STATO UCCISO TRE VOLTE DA LUI, PERCIO' HO ANCORA UN CONTO DA RE-GOLARE CON QUESTO TIPO.

ECCO PER-CHE' TU SEI DI LIVELLO PIU' BASSO, ADESSO!





































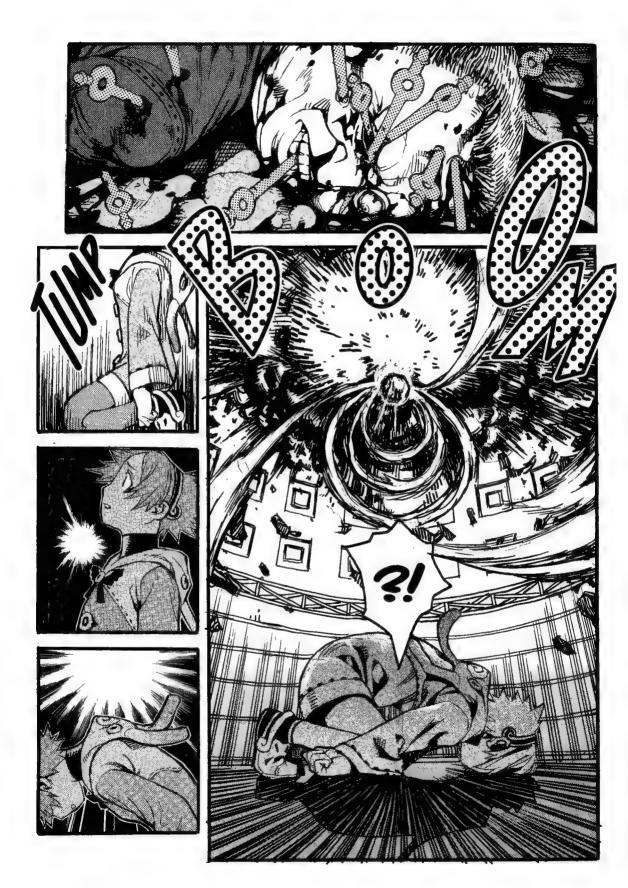




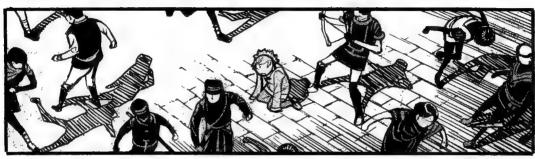


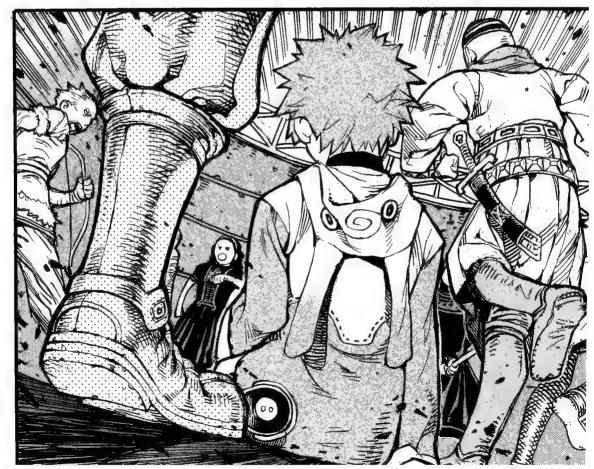
















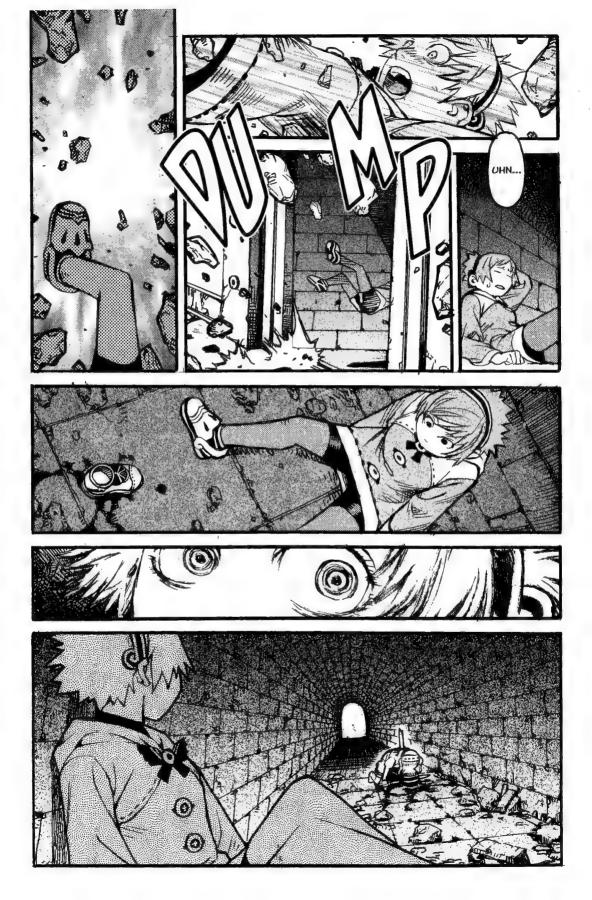










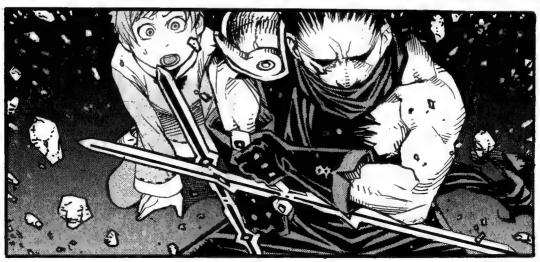






































CERCA DI



























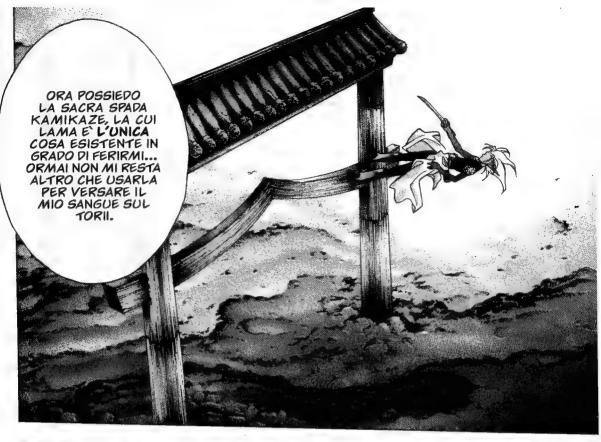






















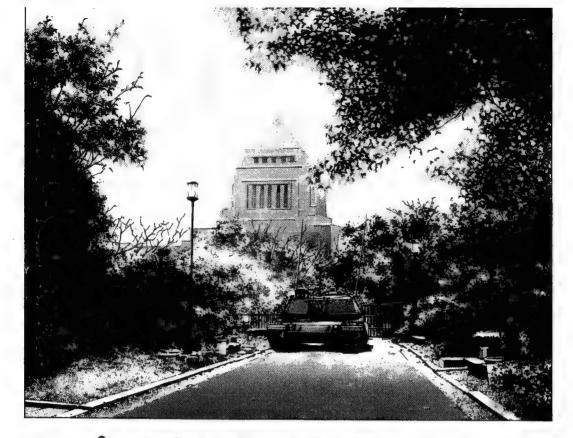






QUESTA BATTAGLIA L'HO VINTA IO.

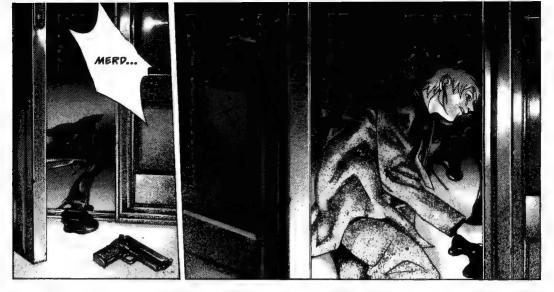




















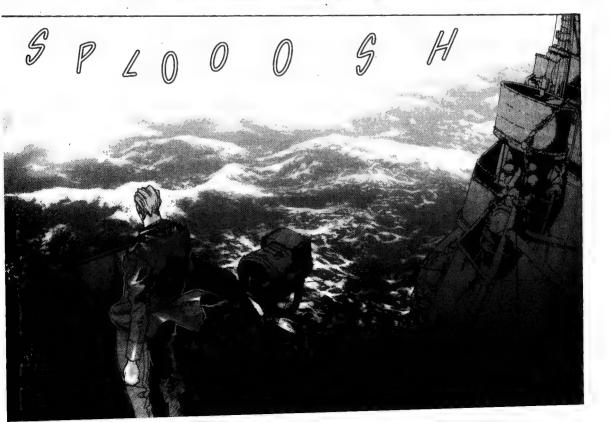






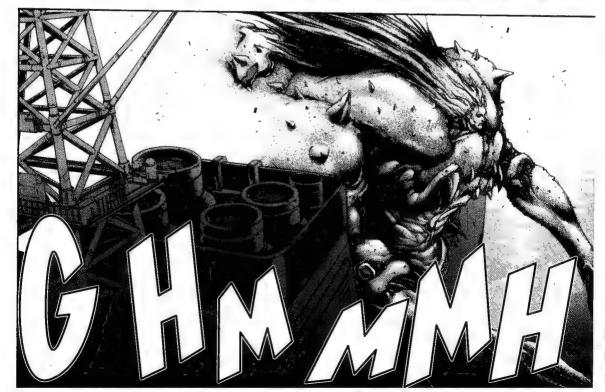










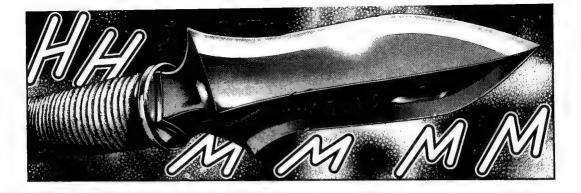






MOSTRI ...

























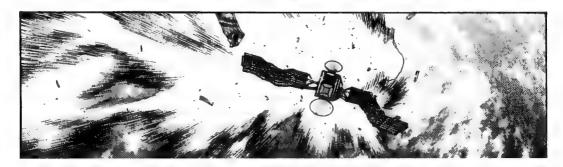








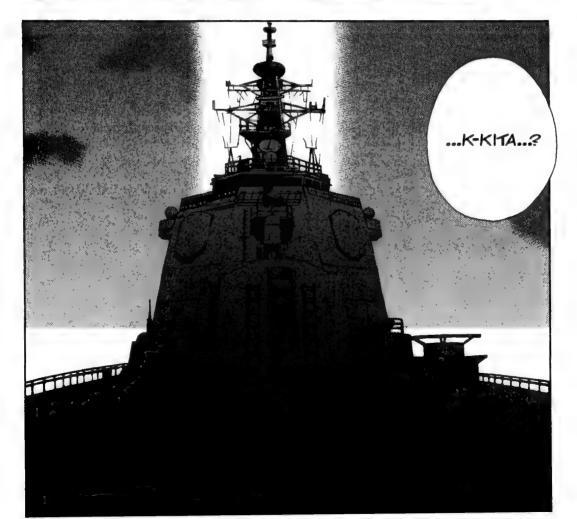




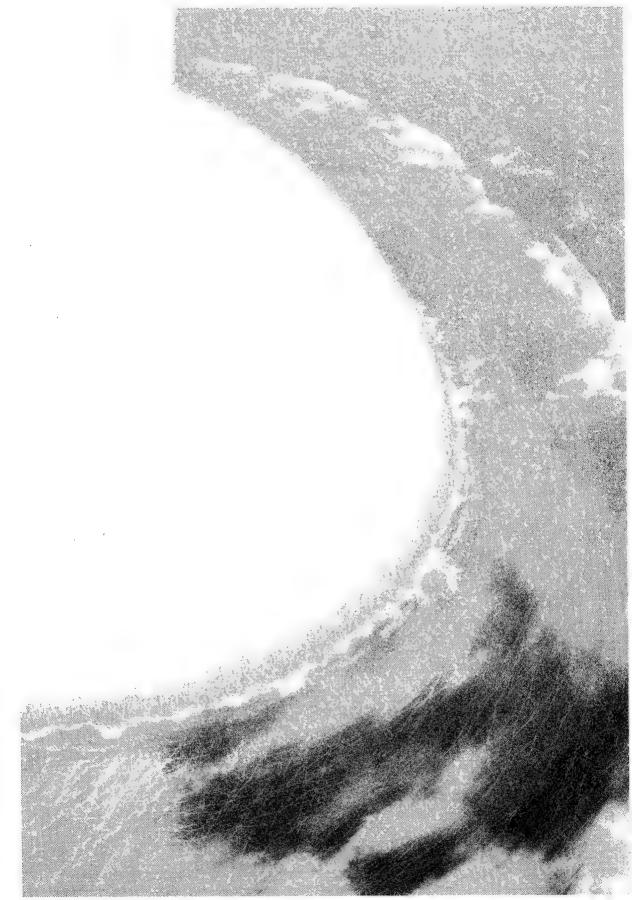










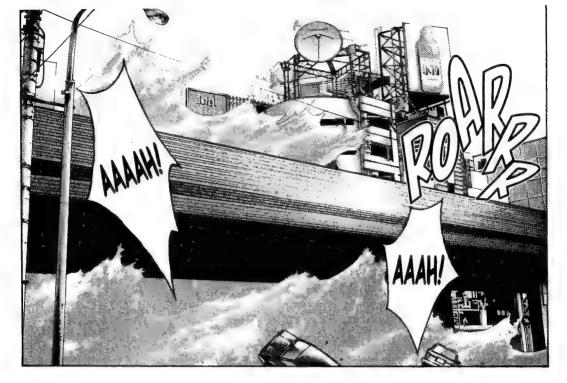




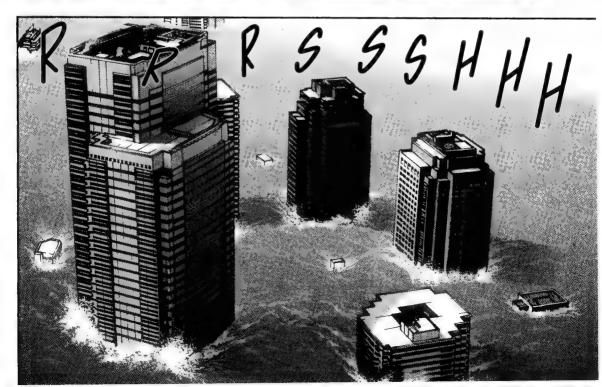








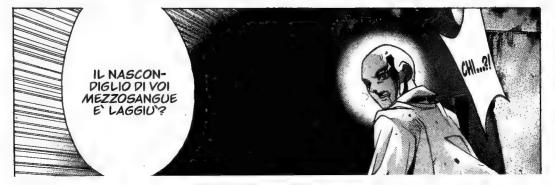












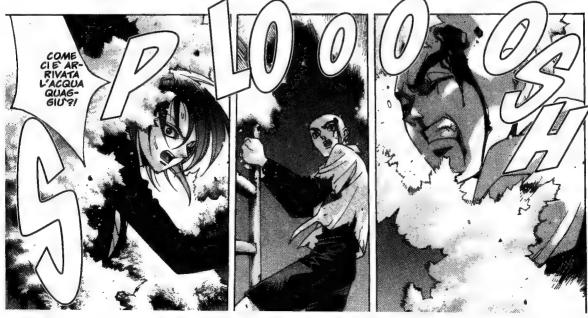


SPLOODSH





















Kenichi Sonoda **EXAXXION**POLITICHE



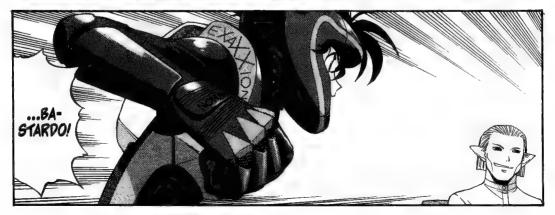
































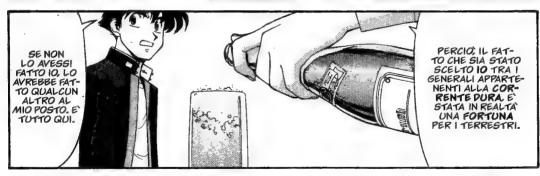








































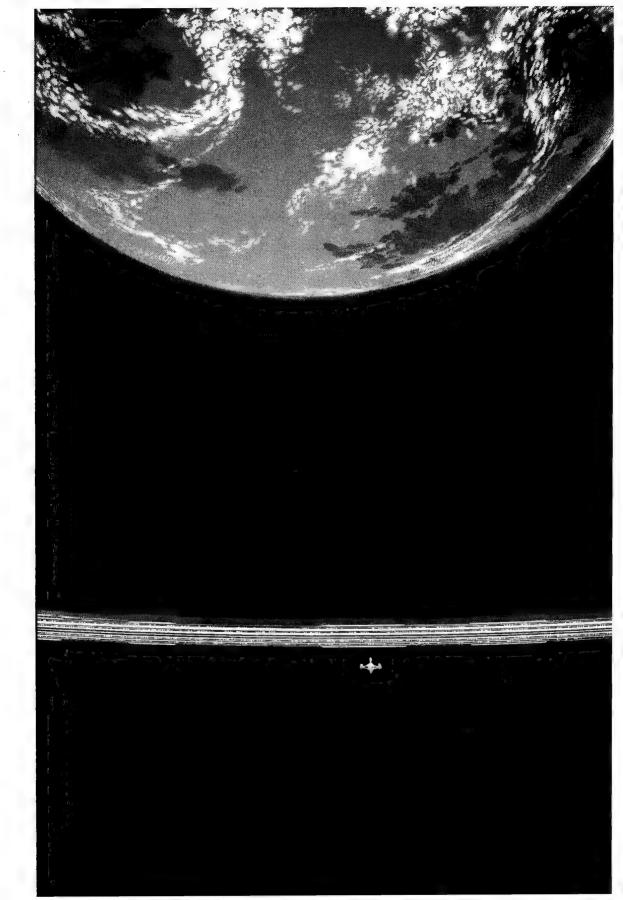


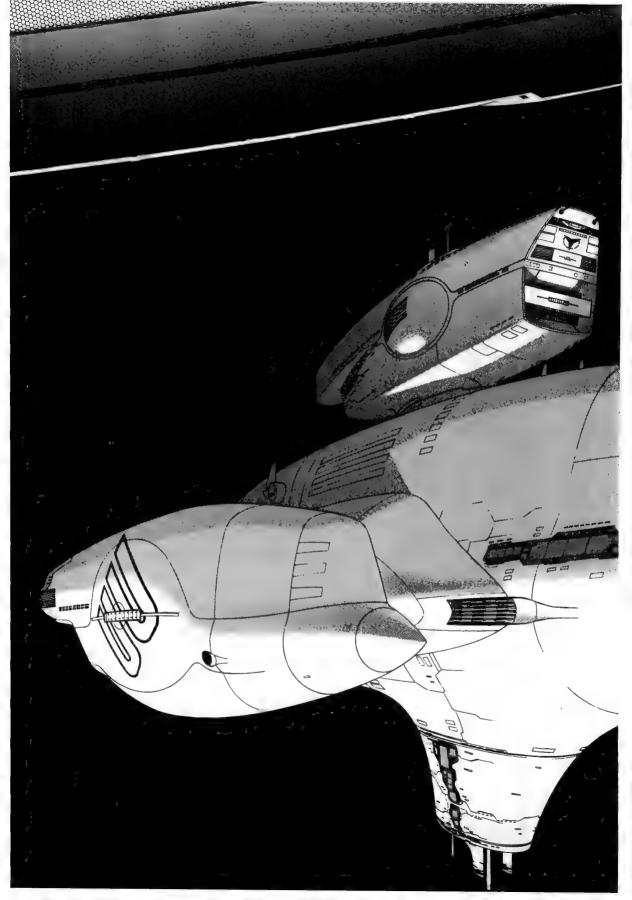


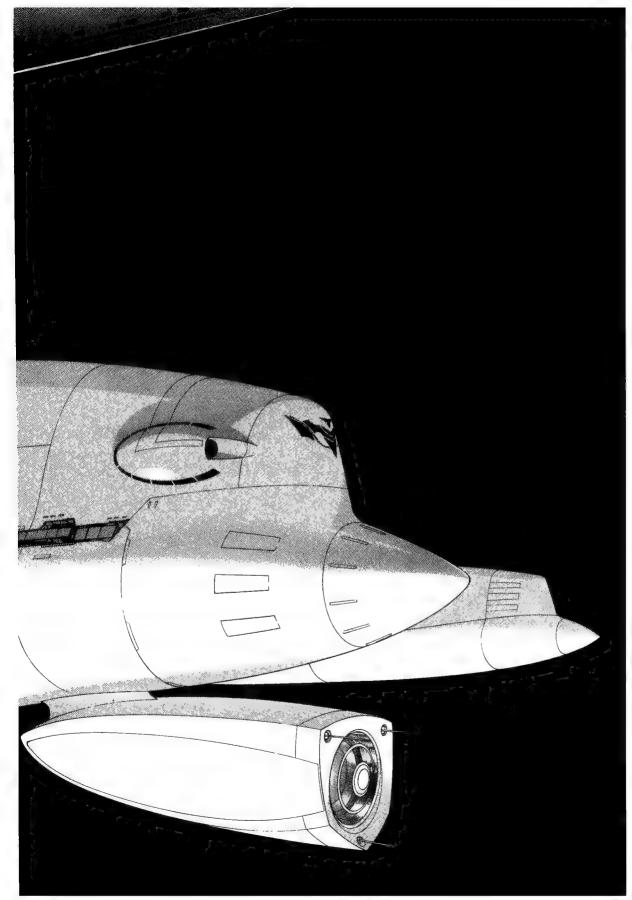












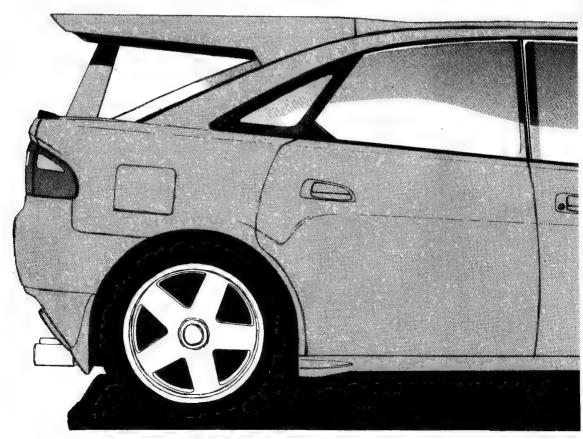




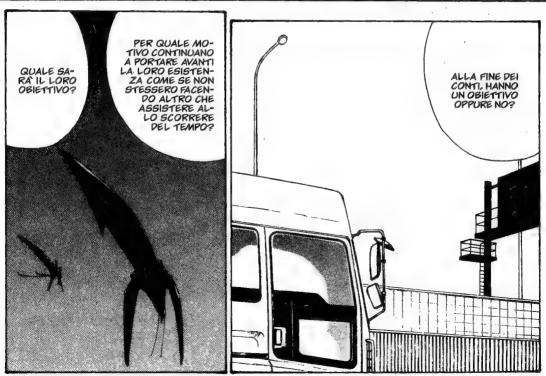


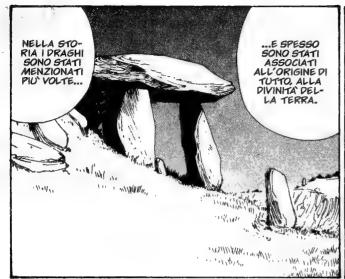
EXAXXION - CONTINUA

Mohiro Kito NARUTARU LA MACCHINA DEL DIO DEL FUOCO

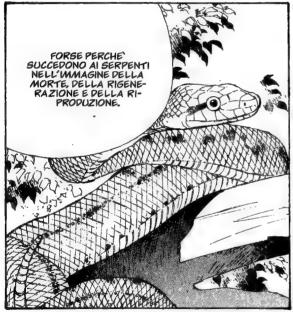


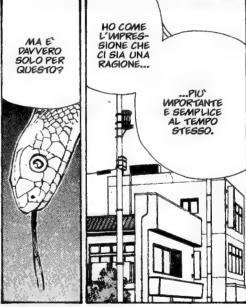


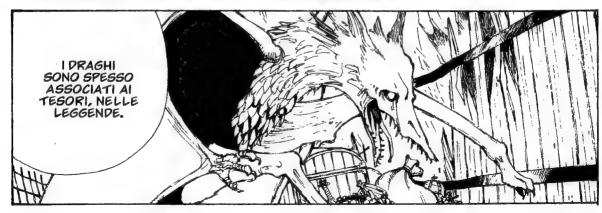






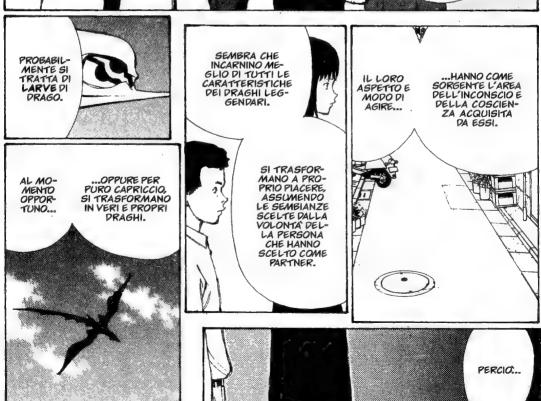








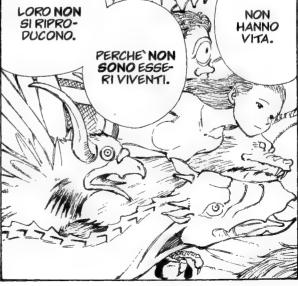


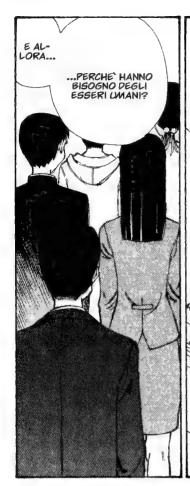






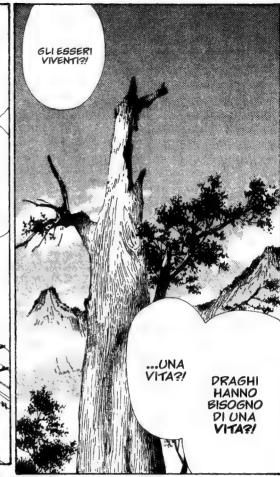






INNANZI TUT-TO, PROBABIL-MENTE NON SI LWITANO AGLI ESSERI UMANI.

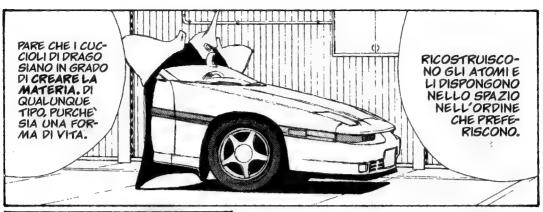
> CIO' DI CUI HANNO BISOGNO SONO GLI ESSERI VIVENTI.





GLI STES-SI ESSERI UMANI NON SONO CHE FRAMMENTI DEL CICLO DELL'UNI-VERSO. QUINDI ANCHE PER I CUCCIOLI DI PRAGO POVREBBE ESSERE LO STESSO.

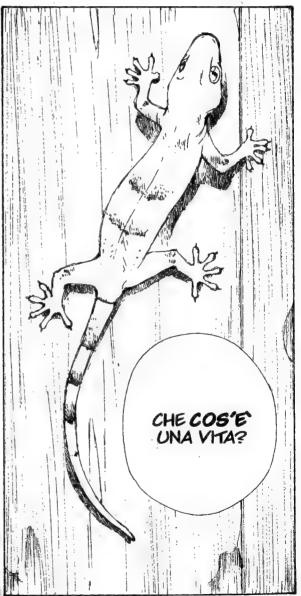






























SI TRATTA DI
UN'UNICA STRUTTURA OMOGENEA
FORMATA DA CELLULE VUOTE, SMILI ALLE OSSA DEI
PENNUTI, E DALL'EPIDERMIDE.



MA COME GLI E' POSSIBILE MUOVERSI IN QUE-STO STATO?

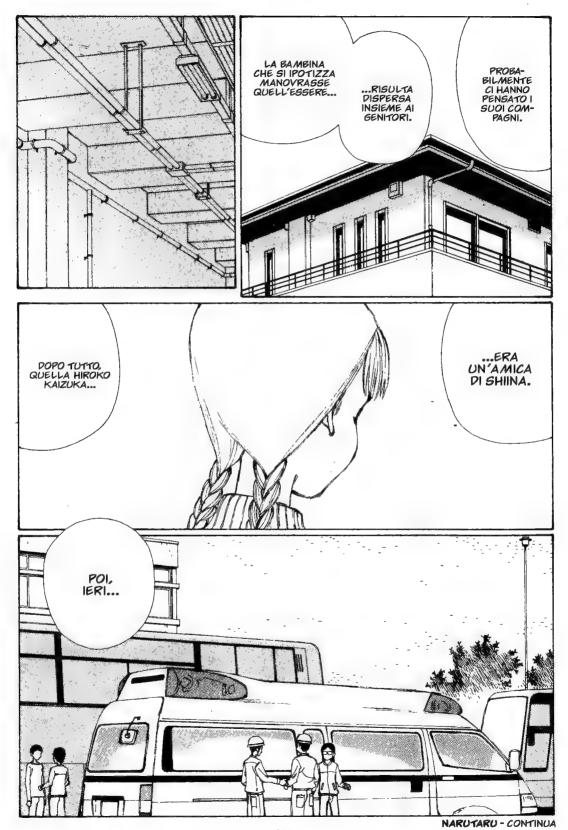


















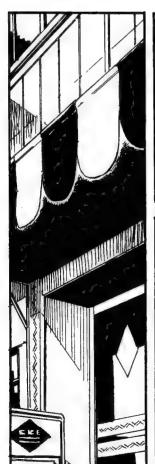


































































S-SONO RYUJI, HAI PRE-SENTE?!

BOH!



LO ABBIAMO CONOSCIUTO NEL PRIMO EPISODIO DI **POTEMKIN** SU K**APPA MAGAZINE** 123, RICORDATE? COME? **NO?! ANCHE VO!?!** MAH... KB













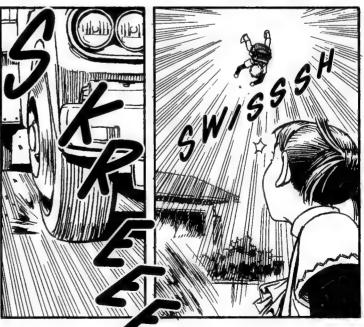














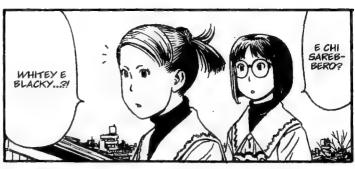
















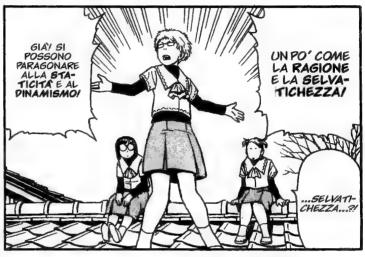
















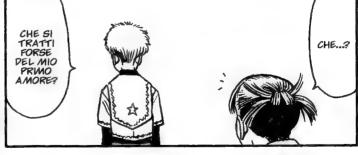








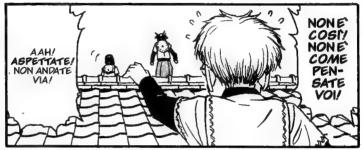










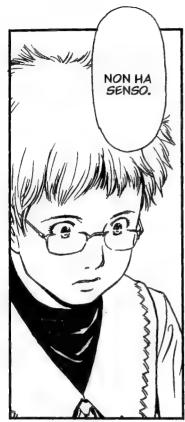








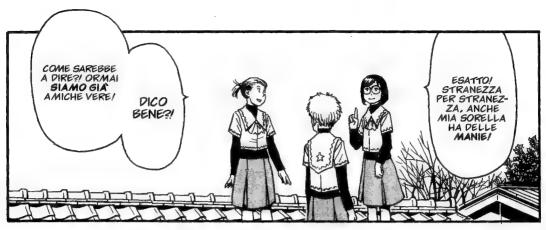






















TE...

LA QUESTIO-NE DELLE SOPRAC-CIGLIA...





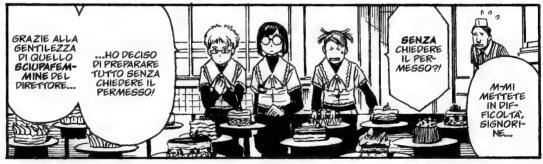


MENTE UNA

TORTA!













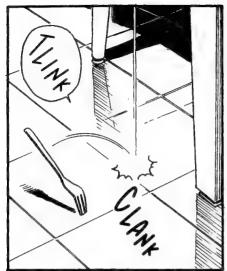


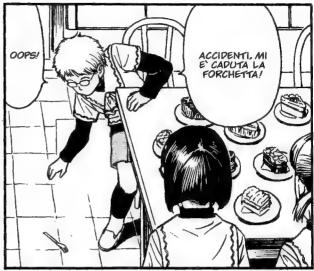












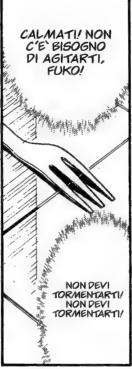














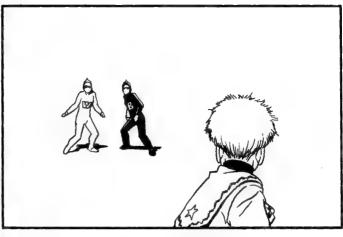


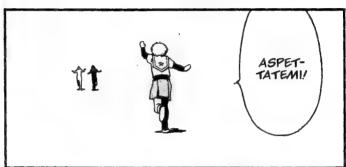




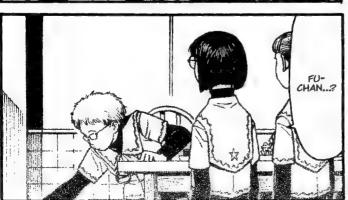












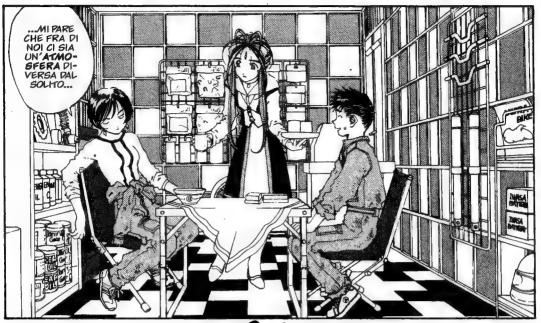




POTEMKIN - CONTINUA (17 DI 33)





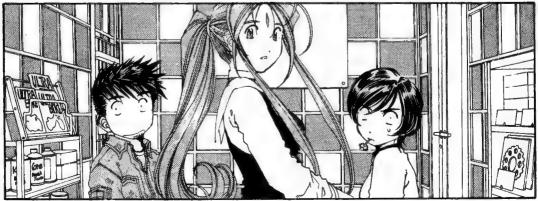




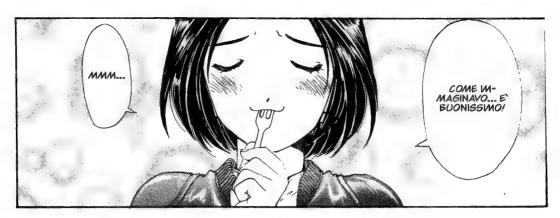






















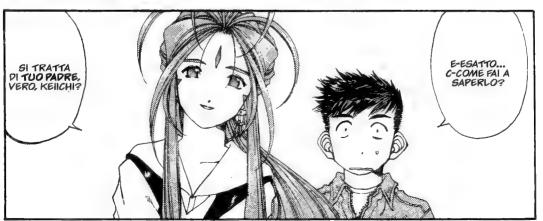




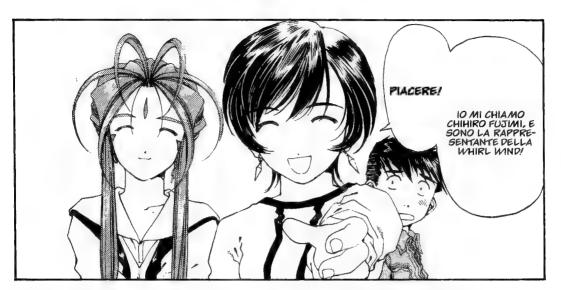










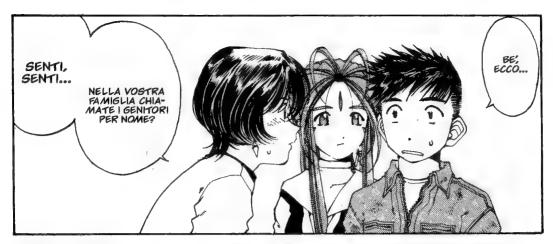


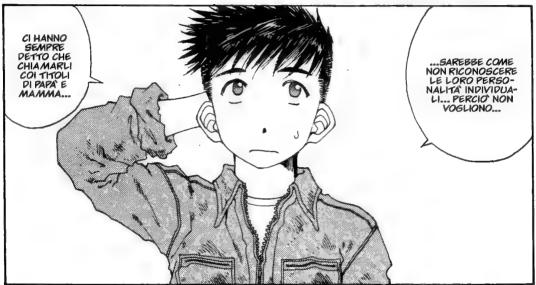














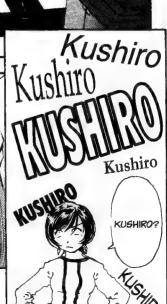




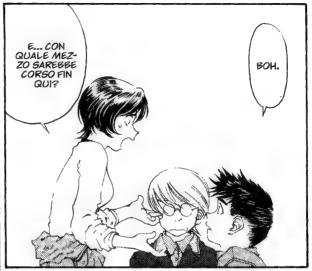


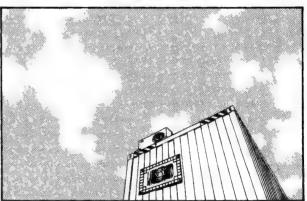


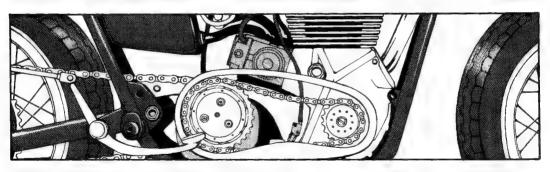




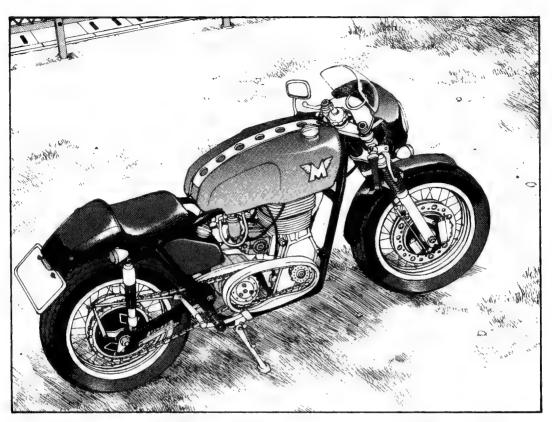




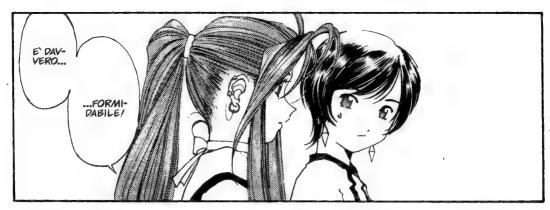














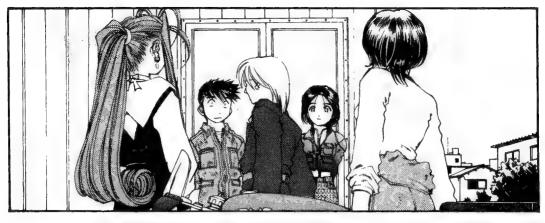


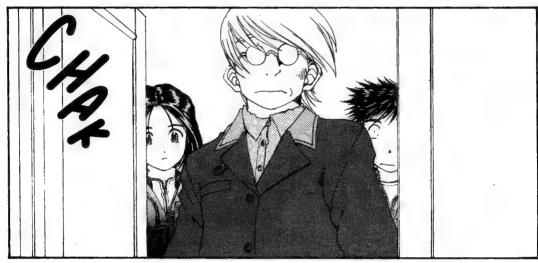




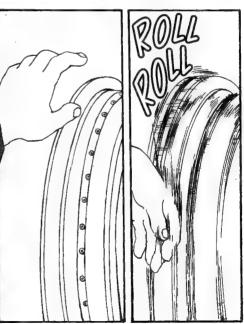




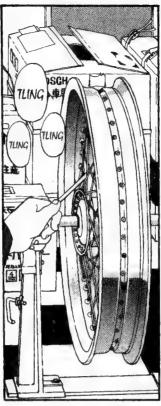








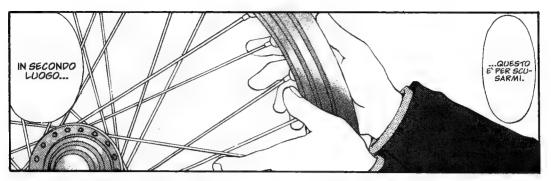




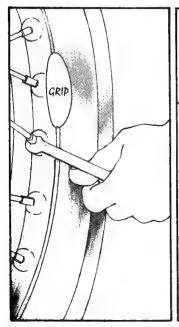




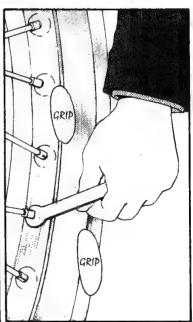








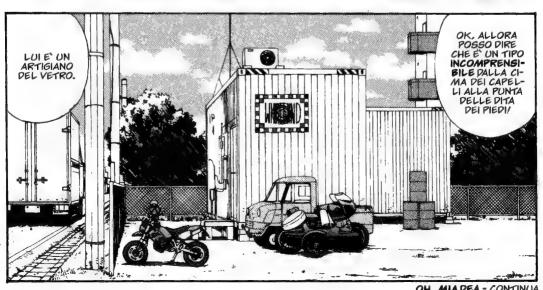




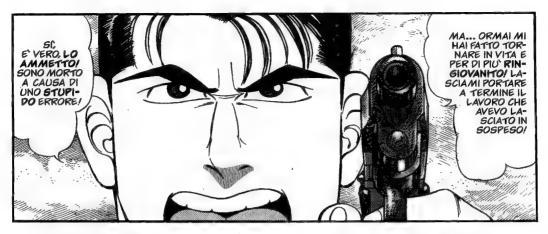




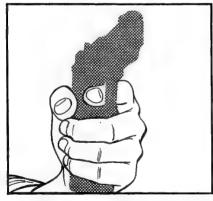




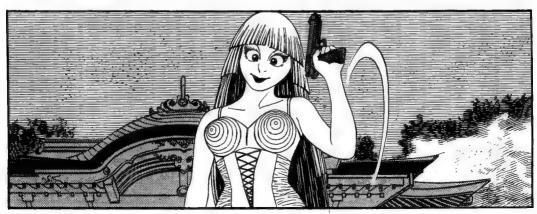




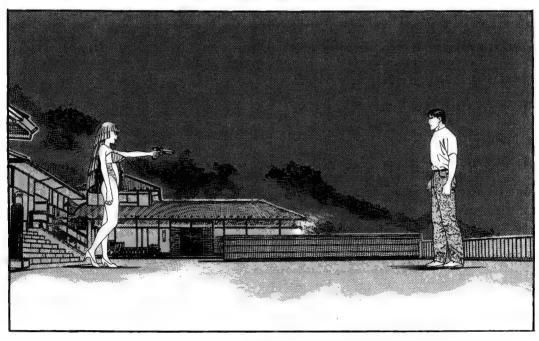
































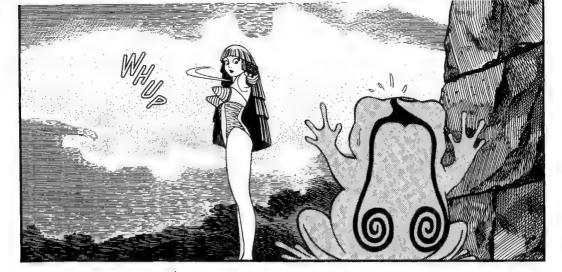




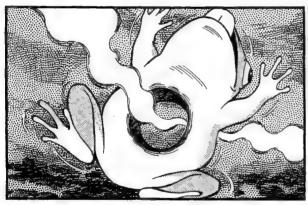


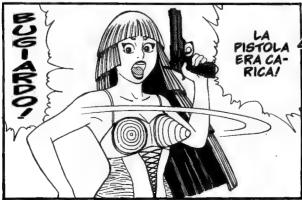




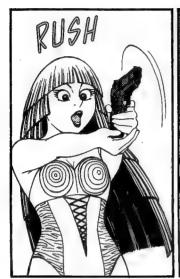


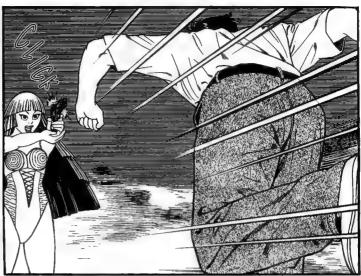










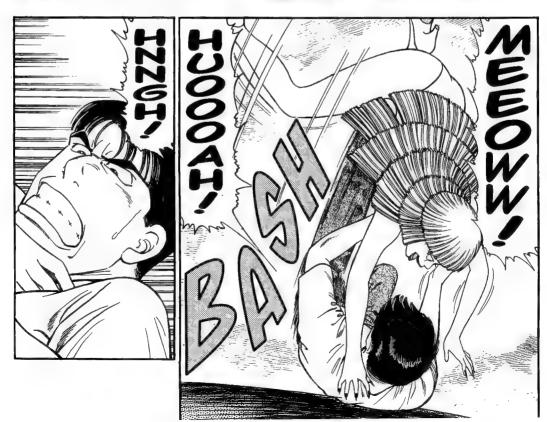




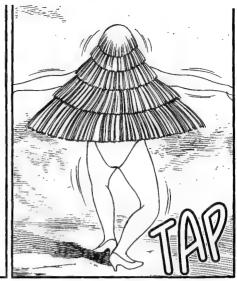


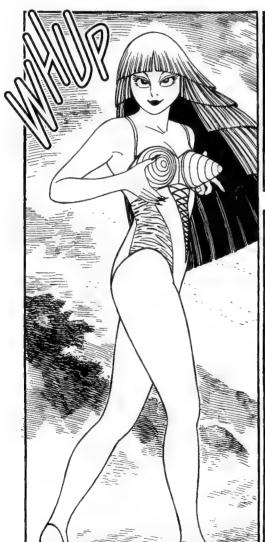






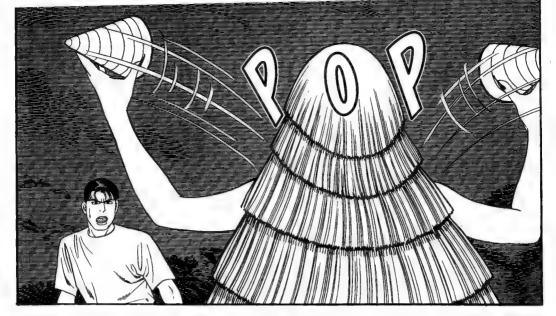




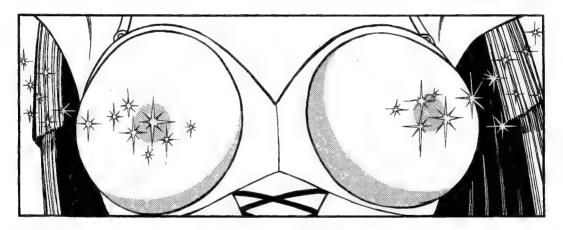
















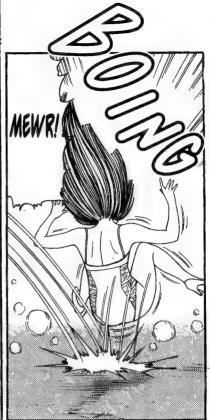






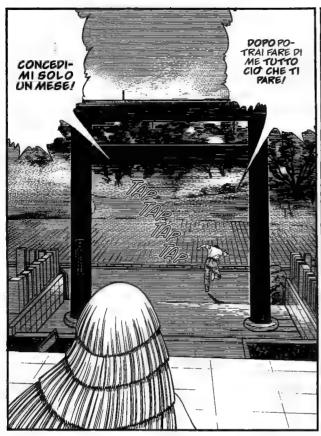


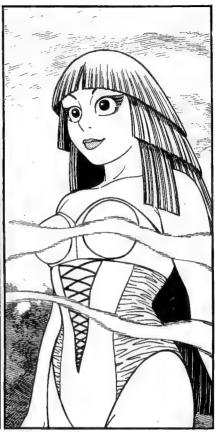






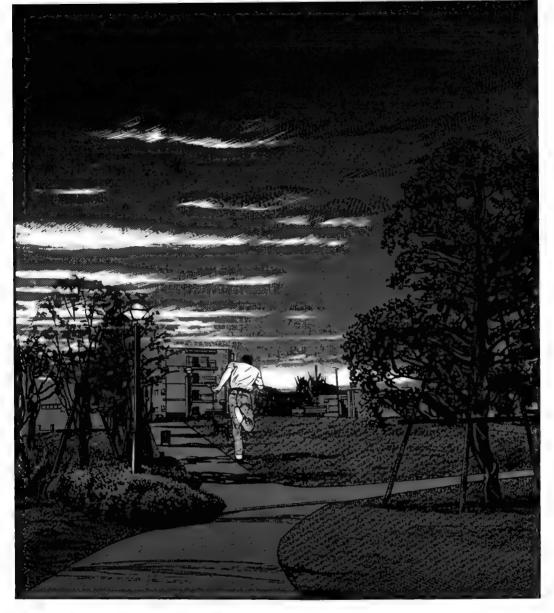




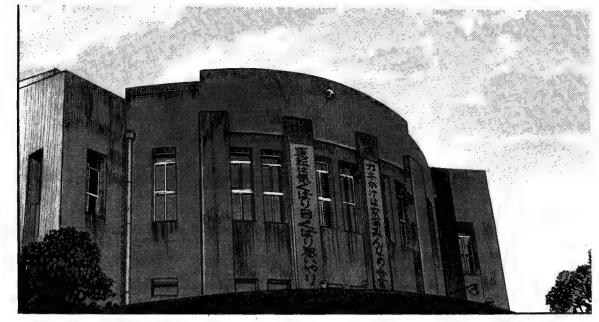




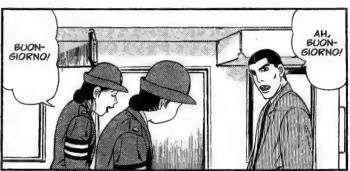


















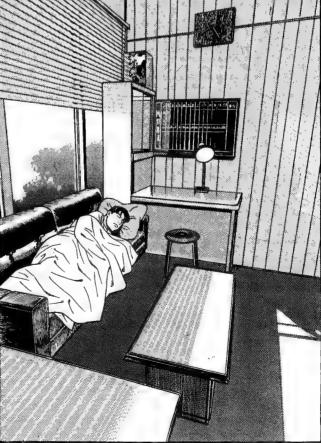
















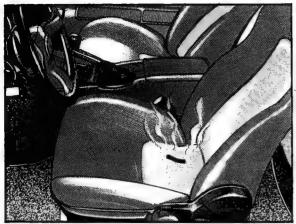


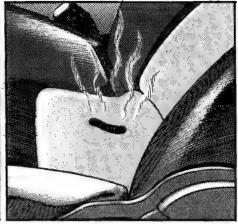






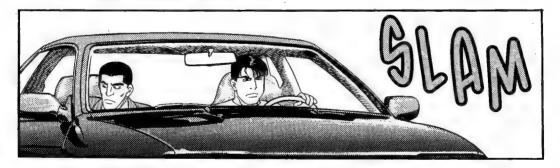


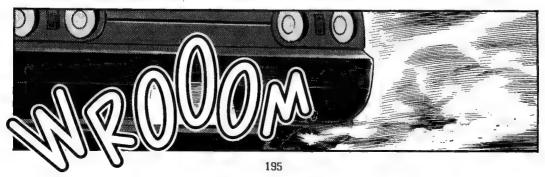




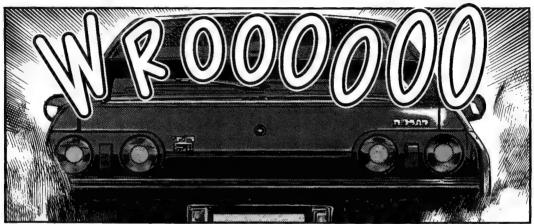




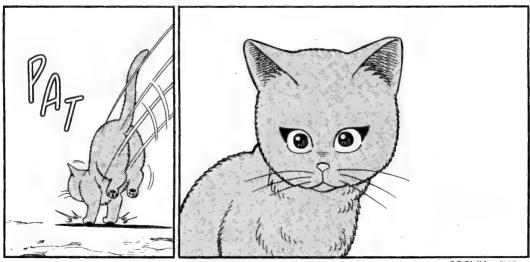


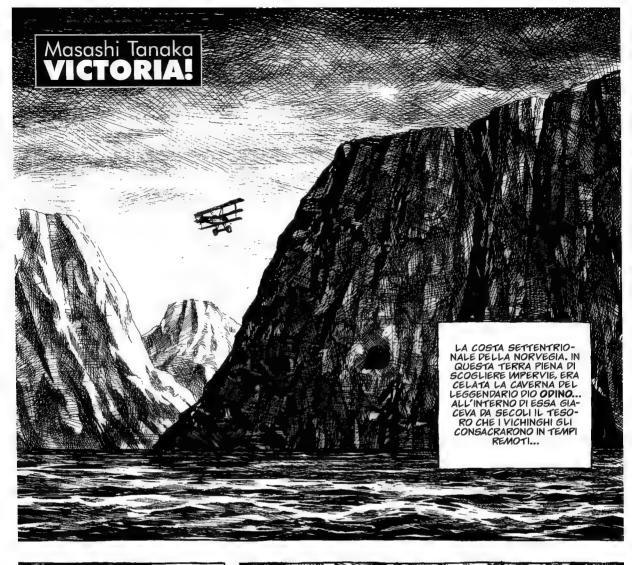








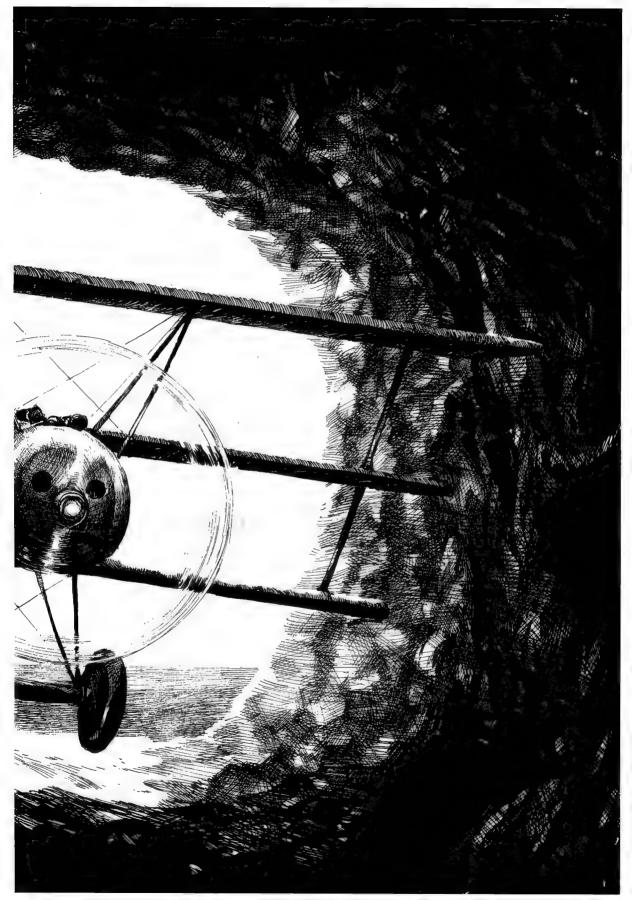


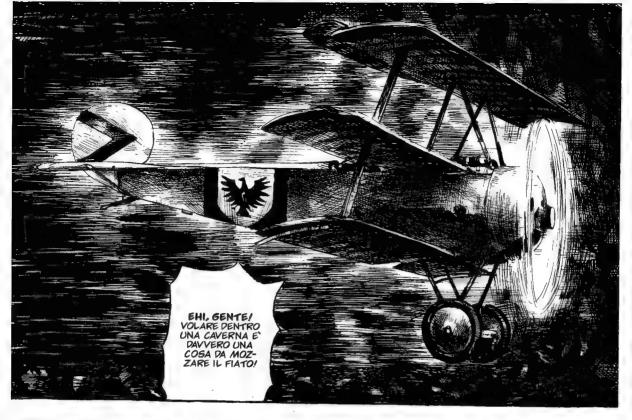






Masashi Tanaka VICTORIA IN VOLO NELLE CAVERNE



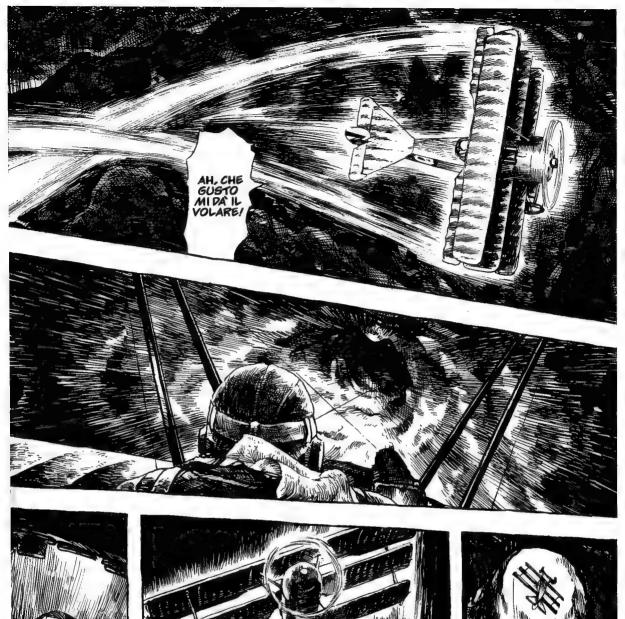






















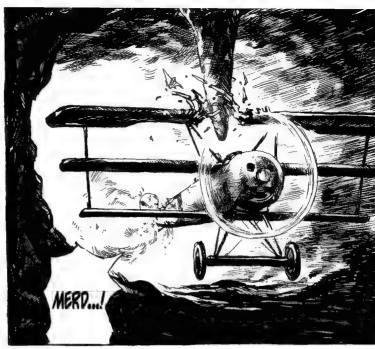


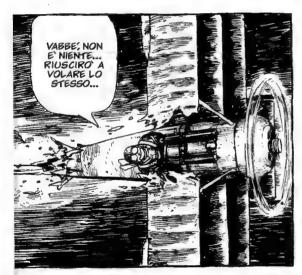














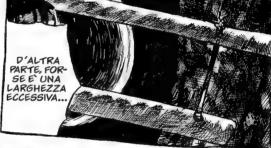


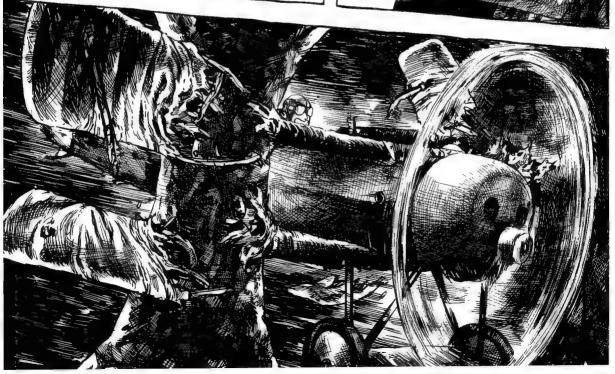














Similar Indiana



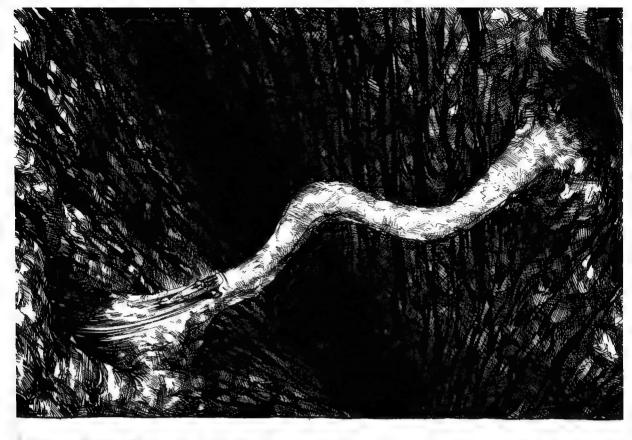














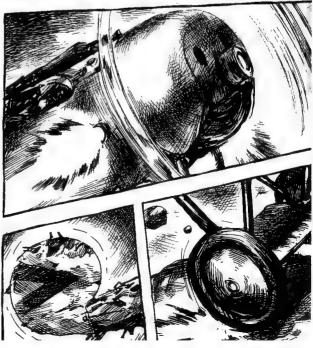






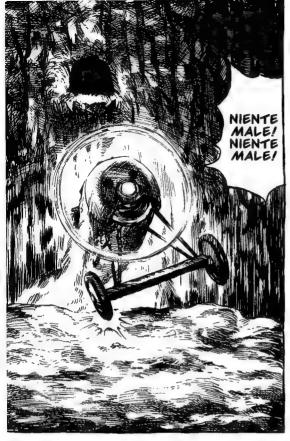








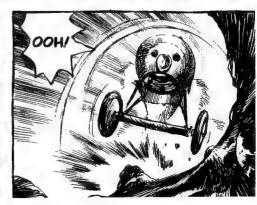






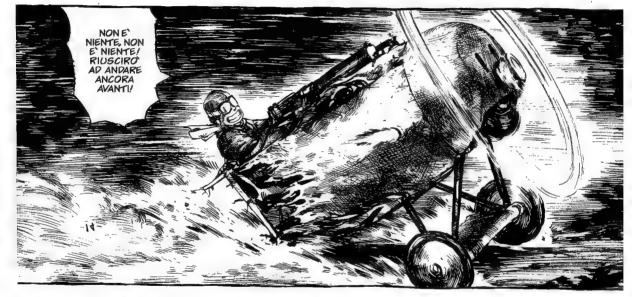
































...e la vecchie glarie? (K138-A)

Salve. Sono un vecchio lettore delle vs testate dall'epoca di Orange Road, quindi parlo di un bel po' di tempo, contando che già seguivo la defunta GranataPress dai primi albi... E' comunque la prima volta che vi scrivo, volevo farlo da tempo, ma ora mi sembra doveroso anche perché, come in passato, vi state nuovamente evolvendo. Finora avete fatto sempre un ottimo lavoro, nonostante i periodi difficili (Reuch, Mikami, eccetera) o quando gli shojo non erano apprezzati. Ed ecco il punto della situazione. A parte alcune serie da voi proposte, intendo vecchie glorie come Rocky Joe. Ransie, Ranma 1/2, F - Motori in Pista, secondo me (magari sbaglio) vi state addentrando in una spirale di nuovi manga con personaggi poco carismatici affiancati a storie un po' banalotte. vedi Shaman King, La Stirpe Belle Tenebre. Sussurri Del Cuere, Il Sigillo Azzurro eccetera. Dove sono finiti personaggi e storie tipo Akaichi no eleven, Yokai Ningen Bern, Mechakko Dotakon, Shinzo Ningen Casshern, Hana no Ko Lun Lun, Yakyukyo no Uta, Cybot Robotti. Genshi Shonen Ryu eccetera?

Con questo non voglio dire che state facendo un levoraccio, enzi, ore come non mei state dendo il meglio di voi! Solo vi chiedo, come tanti altri lettori un po' più maturi, di offrirci le emocioni che quei personaggi ci trasmettevano, e sono convinto che enche un pubblico giovane, come quella massa che compre fumetti solo se vengono tresmessi in TV, si entusiasmi a leggere storie che nemmeno pensavano esistessero. Aspetto con ansia la mia fucilazione da parta vostra: il lasciandovi con una domanda: vedremo mai e serie sopracitate e/o la seguente?

Burning Blood Kangho di Yang Jaehyun & Jun Kukjin: è coreano, e sinceramente non so che repporti abbiate con loro... Comunque stavo notando che anche il ci sono autori che promettono bene... Una nuova evoluzione? Spero di non essere stato troppo pesante anche perché da tutte le missive che ho letto nei vostri albi di persone pesanti ne avete enche troppe... Attendo risposta, e vi ringrazio anticipetamente della vostra cortesia (se volete pubblicare questa missiva fatelo su F - Motori in Fista). Antonio Lagratteria

Ciao, Antonio, e innanzi tutto scusa per non ever rispettato il tuo volere. Spero che in qualche modo tu riesca a leggere la risposta anche qui, su Kappa Magazine, visto che, da quando va solo in libreria, F - Motori in Pista non gode praticamente più della rubrica della posta. La tua lettera è interessante perché mette l'accento su una questione che mi sta sempre a cuore, ovvero quella del continuo cambio generazionale di lettori. Innanzi tutto, devo purtroppo comunicarti che le serie da te elencate (Arrivano i Superboys, Bern il Mostro Umano, Dotakon, Kyashan, Lulù l'Angelo dei Fiori, Robottino e Rvu il Ragazzo delle Caverne) sono tutte nate direttamente come serie televisive. e l'unica eccezione è Pat la Ragazza del Baseball, la cui versione originale era lo stupendo manga di Shinii Mizushima (di cui abbiamo pubblicato uno short 'su Kappa Magazina 128). E qui veniamo al punto. Prima ti rammarichi per il fatto che serial come questi non siano più in circolazione, dopodiché guardi con acchia critico ai lettori di oggi perché seguono

animata in TV. E' piuttosto strano, non trovi? Tu. io. ali altri Kappa boys e quasi tutti i nostri lettori sono arrivati a leggere manga passando prima attraverso i cartoni animati. E' Ingico: il cartone animato entra in casa nostra nel preciso istante in cui si accende la TV, e quindi è ovvio che attiri l'attenzione molto più di un albo a fumetti accatastato insieme a mille altre pubblicazioni all'interno di un'edicola. Non facciamo mai, dunque, l'errore degli adulti di dieci anni fa, i quali quardavano noi adolescenti di allora con aria di sufficienza, considerando i 'loro' cartoni animati e fumetti migliori dei nostri. E' una sciocchezza, secondo me. In ogni epoca ci sono prodotti buoni e prodotti mediocri, e non è l'anno di realizzazione che li rende migliori o peggiori degli altri. Mi parli dei 'fumetti banalotti di oggi', ma sinceramente non trovo che fra quelli da te elencati come esempi negativi ce ne siano. Sono storie ben costruite a prescindere dal fatto che si propongano come fumetto d'azione o romantico. Provo a interpretare il tuo tipo di critica: forse tu intendevi parlare di 'impegno'. Ma allora iamo davvero sicuri che Arrivano i Superboys a Lulù l'Angelo dei Fiori fossero cartoni animati dai significati così profondi e sociali da essere circondati da una sorta di aura sacra? lo non credo. Eppure, proprio come te, ho apprezzato quei cartoni animati (alcuni li sto attualmente collezionendo in DVD) e lo faccio tuttora, perché li ho trovati piacevoli e divertenti. L'importante è continuare a quardarli con l'occhio di allora, privo di malizia e 'senza esperienza' per poterseli godere appieno di nuovo. Ti faccio un esempio emblematico. Mi ritengo uno dei più grandi fan italiani di Tekkaman, una serie della Tatsunoko che negli anni Ottanta mi conquistò per svariate ragioni (disegno, atmosfera, ambientazione e via così), e che ho amato incondizionatamente per tutto il tempo in cui fu trasmesso, repliche comprese (il videoregistratore era ancora un incredibile lusso, all'epoca). Arrivano gli anni Novanta, i manga, e il nuovo 'boom-Giappone'. e con esso le videocassette e i DVD. Ho così avuto modo di riguardare tutto Tekkaman per intero. Devo dire però che, al di là del piacevole 'effetto nostalgia', ho notato dozzine di pecche, ingenuità, sciocchezze e sbavature, e ammetto che di tutta la serie oggi salverei appena cinque episodi, gli unici realizzati bene sotto ogni punto di vista, dal soggetto alla realizzazione finale. Questo non significa che butterò via Tekkaman e che me ne dimenticherà. tutt'altro. Anzi, forse, col senno di poi, sarò in grado di godermi ancora di più quegli episodi 'sbaqliati', esaminandoli come il prodotto di un'epoca, carichi di certe filosofie spicciole che oggi possono anche far sorridere, gustandomeli per quello che sono, e non per quello che vorrebbero essere. Continuo a volere tanto bene a Tekkaman che qualche anno fa ho perfino realizzato una storia a fumetti basata su quell'universo (s'intitolava Tetsu Kamen, ovvero 'la maschera di ferro', pubblicato su "Mangazine Cento") in cui ho cercato di dare un senso a tutto quello che la serie aveva raccontato per sommi capi, magari lasciando in sospeso spunti interessanti, compreso il 'finale-non-finito' che scioccò me e tutti i fan di quel Quindi, concludendo, non trovo che i manga di

fumetti solo perché ne hanno visto la versione

Guindi, concludendo, non trovo che i manga di oggi – in generale – siano inferiori a quelli di allora. Ritengo solo che sia il nostro modo di puntoaKappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG) e-mail: info@starcomics.com

il: info@starcomics.com www.starcomics.com

A TUTTE LE FUMETTERIE

Guesto spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei 10 manga e dei 10 anime più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi gratuitamente in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo info@kappaedizioni.it. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet!

OTTOBRE 2003

REGGIO CALABRIA Fumettopoli, via Spagnolio 1/1, 89100, Reggio Calabria - fumettopoli©tin.it www.fumettopoli.net tal./fas 0365/810665

<u>I 10 MANGA PIÙ VENDUTI</u>

1) Inu Yasha # 33
2) One Piece Blue
3) X # 6
4) Rocky Joe # 13
5) Il Giocattolo dei Bambini # 9
6) Berserk Collection # 22
7) Slam Dunk Collection # 24
8) JoJo # 115
9) Ransie la Strega # 13
10) Le Situazioni di Lui & Lei # 9

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Bem il Mostro Umano # 8
2) La Città Incantata
3) I Cieli di Escaflowne # 9
4) Cowboy Bebop Il Film
5) G.T.O. # 7
6) Ken il Guerriero # 2
7) I Cinque Samurai # 5
8) Armitage # 3
8) Goldrake Addiol

10) Metropolis





nosta: Strada Selvette

1 his/1, 06080 Bosco (PG) a-mail: info@starcomics.com www.starcomics.com

MESTRE

House of Comics, Corso del Popolo 157, 30170, Mestre (VE) tet.041/5313054 houseofcomics@libero.it

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 33

2) One Piece Blue

3) Berserk # 49

41 Chobite # 4 5) Rebirth # 1

6) Naruto # 8

7) Gene X # 1

R) Kafka

9) Priest # 1 10) Dorohedoro # 1

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Cowboy Bebop # 6

2) Cowboy Bebop # 5 3) Violence Jack

4) G.T.O. 4

5) One Piece TV # 1 (VHS)

6) One Piece TV # 2 (VHS)

7) Lost Universe # 2

8) Spirited Away 9) Totoro

10) Hokuto no Ken Shin # 1

AMOR

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19~29, 00136 Roma

tel. 0639749003 - fax 0639749004 casadelfumetto@casadelfumetto.com www.casadelfumetto.com

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Berserk Collection # 22

2) Inu Yasha 33

3) One Piece Blue

4) Berserk # 49

51 Chobits # 4

6) Guyver # 31 7) Slam Dunk Collection # 24

8) Alita Last Order # 5

9) Fushigi Yugi # 27

10) Ransie la Strega # 13

<u>1 10 ANIME PIÙ VENDUTI</u>

1) Cowboy Bebop II Film

2) Lady Oscar # 10 3) Record of Lodoss War

4) Goldrake addiol

5) G.T.O. #7

6) Goldrake all'attacco

7) Chi ha bisogno di Tenchi? # 1

8) Otaku no Video

9) Card Captor Sakura The Movie 10) Il Grande Sogno di Maya # 4



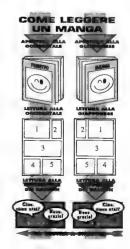
vederli a essere cambiato nel tempo, perciò invito tutti a fare lo sforzo di leggere pani manga e vedere ogni cartone animato calandosi nell'epoca in cui è stato realizzato: solo in questo modo sarà possibile percepirne appieno il sapore e il valore intrinseco. Poi, ovvio, solo di tanto in tanto si può gridare al capolavoro, ma siamo sempre attenti a non confondere questo termine con 'cult': sono due cose completamente diverse, Saluti,

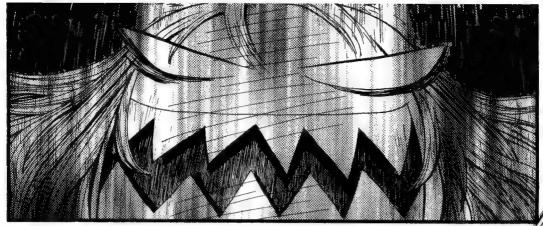
P.S.: I coreani si stanno dando molto da fare. sia per quanto riguarda il fumetto (menhwa, de loro), sia per il cinema d'animazione. Sul primo fronte abbiamo iniziato a sperimentare anche noi aualcosa, da qualche tempo, e ti invito a provare Priest di Hyung Min-Woo e Model di Lee So-Young.

Una dea lenta (K138-B)

Carissimi Kappa boys, chi vi scrive è una folla inferocita che, dopo mesi di delusione e rabbia, ha perso la pazienza e ha deciso di ribellarsi a quello che voi state facendo! Siamo tutti e venti accaniti fan di Kosuke Fujishima e del grandioso, spettacolare e meraviglioso Ch. mia Deal. ma arriviamo subito al punto. La questione è la seguente: non ne possiamo più di aspettare la fine del mese per poter leggere solo dieci o dodici pagine del nostro manga preferito! Insomma, tempo fa a Oh, mia Dea! venivano dedicate copertine, lunghi episodi, e di tanto in tanto anche pagine a colori. Adesso vi siete praticamente fissati su Marutaru, che da quello che abbiamo sentito noi, non riscuote un gran successo fra i lettori della vostra rivista. Però, chissà perché, a esso dedicate lunghi spazi e articoli. Adesso, da quanto ho capito, raddoppieranno persino il numero delle pagine! Forse voi non ci pensate, ma il prezzo della vostra rivista non è proprio bassissimo, e per noi che la compriamo solo per leggeroi un fumetto sembra abbastanza alto! Oltretutto poi ce lo riducete praticamente a un mini-racconto. vista la quantità delle sue pagine! In conclusione, noi vi chiediamo col cuore in mano di aumentare le pagine di Oh. mia Dea! Per noi quel fumetto è essenziale, però non vogliamo che voi approfittiate della nostra passione per un fumetto pensando: "Tanto loro non ne possono fare a meno, perciò possiemo anche mettere poche pagine". Vi supplichiamo: ridateci l'Oh, mia Dea! che ci avete dato tempo fe! Se ci sono motivi particolari per cui non potete aumentare il numero delle pagine, scrivetelo nella vostra rivista ammiraglia, e non propinateci la solita scusa che in Giappone le uscite sono lente! Saluti. Carlo, Mary, Paolo, Gianni. Thomas, Alessia, Claudia, Virgy, Marco, Stefy, Rosy, Anna, Simone, Mattis, Andrea, Barbara, Cri, Giulia, Francesca, Izabel

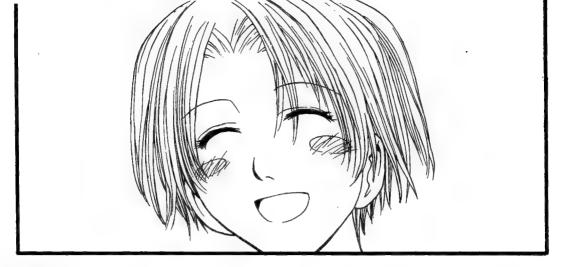
Le folle inferocite mi spaventano sempre, per cui spero che almeno non siate armati di spranghe di ferro. Sapete come si dice, no? "Un Kappa boy non si picchia neanche con un fiore"... Faccio questa premessa perché, purtroppo, dovrò ripetere la frase che voi non amate e che, per inciso, NON è una scusa, ma la pura e semplice verità. Oh, mia Deal, come quasi tutti i manga proposti da Kappa Magazine, è un fumetto che appare sulla rivista giapponese mensile "Afternoon". Questo non significa che la sua pubblicazione sia 'lenta' in Giappone, ma semplicemente che esce con un solo episodio al mese. Se decidessimo di pubblicare in Italia due episodi su pani Kanna Magazine, dopo appena un anno resteremmo senza materiale, e dovremmo interrompere la pubblicazione del vostro manga preferito, in attesa che Kosuke Fuiishima crei nuovi episodi. Insomma, detto in poche parole, non possiamo pubblicare episodi che ancora non sono stati disegnati, ed ecco perché Kappa Magazina resta tuttora una delle pubblicazioni più irrinunciabili per chi desidera leggere manga in contemporanea col Giappone. L'unico altro sistema per leggere grandi dosi di Oh. mia Dee! sarebbe quello di pubblicarne un volumetto con cinque episodi tre volte all'anno. Non credo che lo apprezzereste, vero? Comunque, eventualmente, fatemelo sapere: da queste parti siamo sempre disposti a venire incontro alle esigenze di chi ci legge. A parte ciò, comunque, devo dire che recentemente abbiamo avuto anche episodi di Oh. mia Deal lunghi oltre le trenta pagine, e quelli più brevi non sono mai scesi sotto le ventiquattro. D'altra parte, lunghi o corti che siano, possiamo pubblicarne uno solo al mese, perché il buon Fuiishima ne produce solo uno ogni trenta giorni, a prescindere dal numero di pagine. Per quanto riguarda Narutaru, invece, possiamo raddoppiarne la quantità perché da qualche tempo Mohiro Kito e il suo studio producono due episodi al mese per la rivista "Afternoon", e noi vorremmo evitare di rimanere indietro rispetto all'edizione originale. D'altra parte, a differenza delle opinioni che avete raccolto, vi garantisco che Narutaru è attualmente uno dei manga più apprezzati di Kappa Magazine, letto addirittura da chi non segue i manga! Insomma, per tutte le serie (e gli episodi autoconclusivi) che appaiono sulla nostra rivista, il discorso è sempre lo stesso. Pensate, addirittura, che il mese prossimo inizieremo a pubblicare Moon Lost di Yukinobu Hoshino, quando ancora nemmeno in Giappone è uscito il volume. E stiamo facendo lo stesso anche con Exampion. Temo proprio che non ci sia nessun altro modo per leggere aueste storie in tempo reale, per cui, anche se non posso farci molto, mt scuso con voi per la lentezza, ma bisogna fare i conti con il materiale a disposizione. Sperando che continuerete a sequirci nonostante questo, mi auguro che nel frattempo possiate godervi anche tutti gli altri (bellissimi) manga che pubblichiamo su questa rivista. Buona lettura, e a rileggerci fra un mese. **AndriKordi**































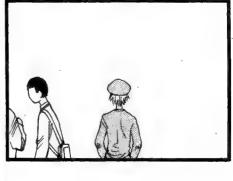






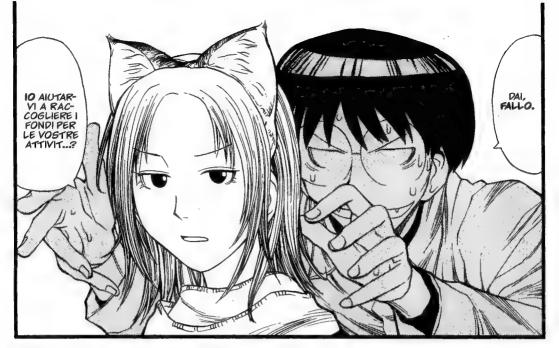


























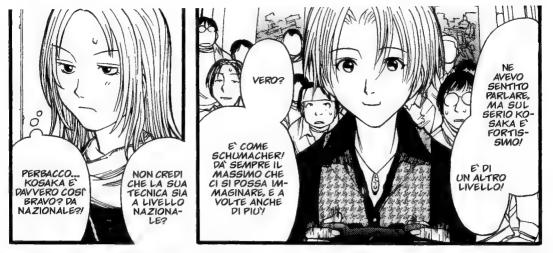
* ULTERIORE CONTRAZIONE DI COSPLAYER OGGI IN USO







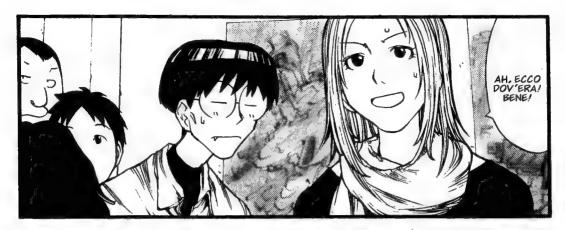




















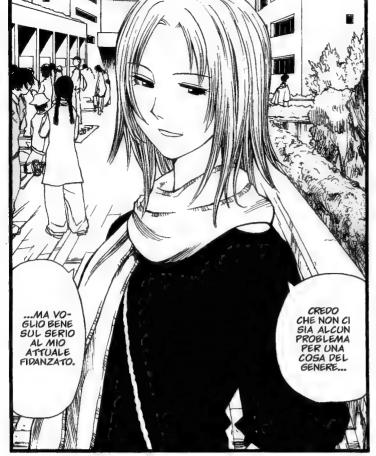












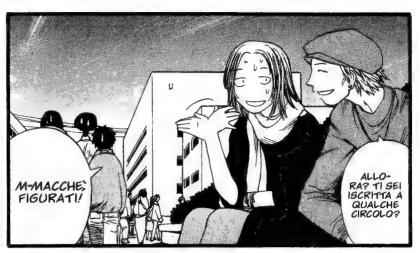








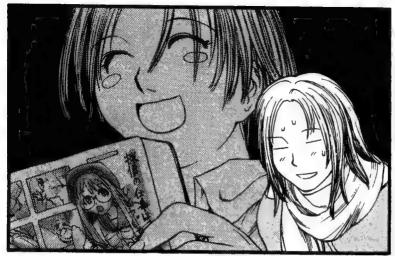




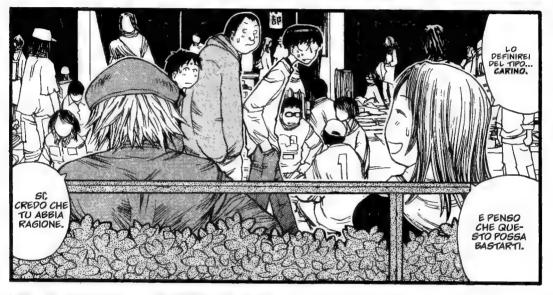






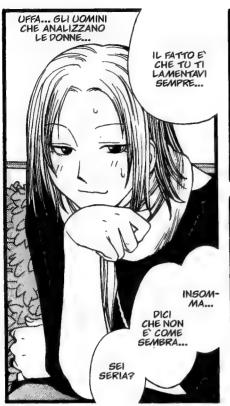












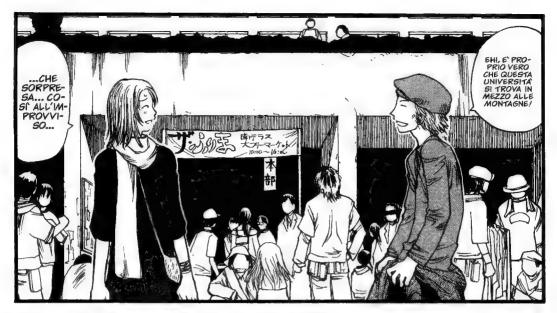






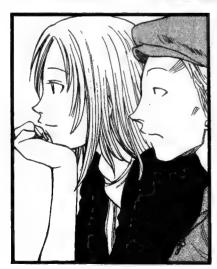




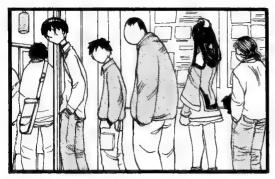








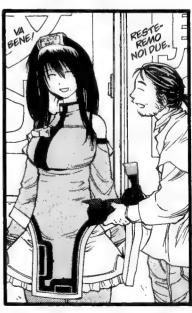








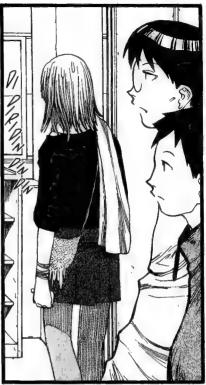














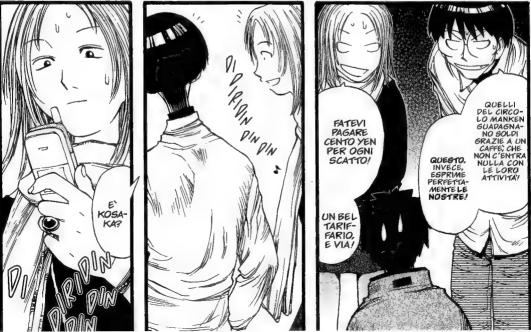


* VIDEOGIOCO D'AZIONE DI ROBOT

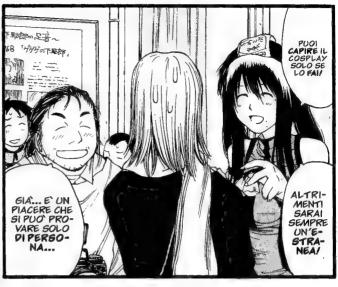




































JIRAISHIN L'IPNOTICITA' DEL DISGUSTO





TBUTOMU TAK

SHAMAN KING

NE RESTERA'
UNO SOLO!





